MELHOR DE GAMEPRO

NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY ■ MULTIMÍDIA ■ ARCADES

GAMEPOWER

SUZUKA 8 HOURS chega a mil!

Mapas monstro de JURASSIC PARK

SNes Arrasa: Aladdin, Daffy Duck, Aero the Acro-bat, Thunderbirds, Wing Commander 2

Pancadaria explícita: Art of Fighting, Fatal Fury 2 e Sengoku

GamePlus

Amiga: um rali para machos

Um simulador de outro mundo para PC

Saiba tudo sobre o 64 bits da Nintendo

Megaman 6 para NES!

As últimas novidades

SUPER STREET FIGHTER II

...TALIZACAO EXC...
...BRO 93 - ... R$ ...,00
CAMPAN...

9 770104 201009

O VIDEOGAME ANIMAL

GENIECOM

O ÚNICO COM "GAMEGENIE" EMBUTIDO NO CONSOLE.

COMPATÍVEL COM NINTENDO

Se você é fera, precisa conhecer GENIECOM, o videogame de 8 bits mais completo que existe.
O GENIECOM é um animal! Saca só:

- GAMEGENIE - Multiplica várias vezes as vidas e os poderes dos nossos heróis. E ainda possibilita começar o jogo em qualquer fase.
- VIDEOLINK - Comando à distancia. Dispensa fios.
- FONES DE OUVIDO - Agora ninguém fica te perturbando para abaixar o som da TV. Só você ouve!
- MANUAL DE JOGOS - Mais de 400 emocionantes desafios.

Grande variedade de cartuchos que desafiam suas habilidades!

GENIECOM

Um produto:

NTDEC

FONES: (011) 522-3268/3944
FAX: (011) 523-4656
SÃO PAULO

À VENDA NAS LOJAS:
BRASIL: Lojas Americanas . Mesbla - **BAHIA: Feira de Santana:** Eletrônica Ecosom - **Gandu:** Eletro Discos Ganduense - **Salvador:** Som e Imagem . Unimar Superm. - **BRASÍLIA:** Cine Foto GB . Junior Cine Foto . Mercado dos Óculos . Toñ & Cor - **ESPÍRITO SANTO: Serra:** Irmãos Pianna - **Vila Velha:** Casas Guiacomin - **Vitória:** Casa dos Brinquedos - **FORTALEZA:** ABA Film . Arca D'Aliança . Lojas Vital - **GOIÁS:** Discatel . Regional - **MINAS GERAIS: Belo Horizonte:** Graves & Agudos - **Juiz de Fora:** Avelar Cine Foto - **Patos de Minas:** Casa das Representações . Eletrokarla - **Santos Dumont:** Aramis Giuseppe - **PARANÁ: Curitiba:** Áudio Color . Carrefour . Hermes Macedo - **São José dos Pinhais:** Biscayne Com. Móveis - **RECIFE:** Veneza Som - **RIO DE JANEIRO:** Casa Garson . Ponto Frio . Studio S.A. . Vikson Presentes - **RIO GDE. SUL: Caxias do Sul:** Arno Palavro - **Porto Alegre:** Casa dos Gravadores . Casa dos Relógios . Griffe . Lojas Cambial . Lojas Discoteca . Lojas Milsons . Bourbon Hipermercado - **SANTA CATARINA: Criciuma:** Fatima Art. Esp. . Fretta & Cia. - **Florianópolis:** Fabi Com. Discos - **Joinvile:** Foto York . KG Com. Som. . Som Maior - **Itajaí:** Edson Beline . Grazimarco - **SÃO LUÍS:** Jet - **SÃO PAULO: Capital:** Amaro Som . Audio Stúdio . Barateiro . Brasimac . Bom Marche . Carrefour . Casas Bahia . Casas Buri . G. Aronson . Jotão . Lojas Singer . Mappin . Paes Mendonça . Ponto Frio . Superm. Millo's . Tech Video - **Campinas:** Carrefour . Casas Bahia . Mappin - **Guarulhos:** Coml. Mesquita - **Presidente Prudente:** Ponto Certo - **Santos:** Domus Util. . Fernando's Brinquedos - **São José dos Campos:** Carrefour . Printer Inform. - **São Vicente:** Carrefour - **TERESINA:** Irmãos Andrade.

GAMEPOWER

CARTA DO EDITOR

A redação está em festa. Esqueça, não se trata de nenhuma **big** data comemorativa e sim do resultado **magnífico** desta edição. Os críticos **tramparam** o maior mapa da história da ***GP***, o jogo **Jurassic Park**. Nem mesmo o Dr. Grant imaginaria que fosse andar tanto! É uma página dupla inteirinha. O Kamikaze pede desculpas aos leitores por não fazê-la maior **(gozador!)**. Também, só para a confecção deste mapa principal foram necessárias mais de ***280 shots*** (fotos), verdadeira **obra de arte!** As matérias dos jogos estão com informações mais completas. Só aqui você encontra lançamentos de primeira: ***Daffy Duck, Aladdin, Suzuka 8 Hours, Fatal Fury 2.*** E mais, este mês um especial sobre o novo projeto da Nintendo, o Projeto Reality. É por essas e muitas razões que cada vez mais a ***GP*** se torna uma paixão nacional, como o **videogame.**

SUMÁRIO

SNES

AERO THE ACRO-BAT	8
DAFFY DUCK	10
FATAL FURY 2	12
SUZUKA 8 HOURS.	14
ALADDIN	16
ART OF FIGHTING	18
PLOK	20
SENGOKU	22
JURASSIC PARK	24
THUNDERBIRDS	28
CAPITÃO AMÉRCA	30
DENNIS	30
LEGEND OF THE RING	30
SUPER WIDGET	30
WING COMMANDER 2	32

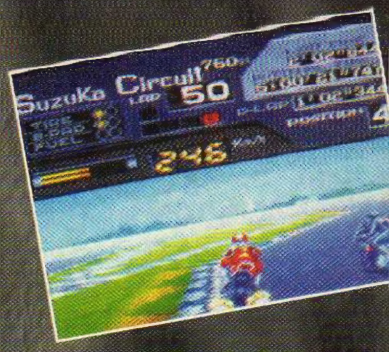
NES

MEGAMAN 6	40
PUGSLEY	42

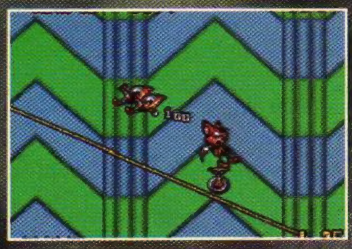
OUTROS

CARTAS	04
TELAMANIA	06
POWER DICAS	34
STREET ARCADE	37
GAME PLUS	44
POWER CLUB	48

Capa: *Ilustração de* Valentin Keppk

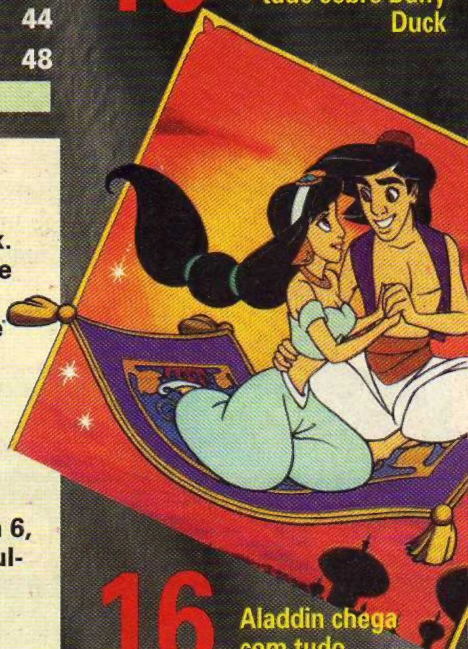


14 *Suzuka 8 hours* é o que há para quem quer seguir o exemplo de Alexandre Barros



06 Em Telamania, você vai saber tudo sobre o 64 bits que a Nintendo prepara

10 A colaboração com Gamepro continua um sucesso. Veja tudo sobre Daffy Duck



16 Aladdin chega com tudo, diretamente das telas do cinema para você

Marjorie Bros
Enquanto decide se aceita ou não o convite de ser capa da Playboy, a nossa musa extrapola em matérias quentíssimas. Alladin é um bom exemplo. Fez uma boa parte da Game Plus. Tudo sem reclamar. Isso é que é um mulherão!

Lord Mathias
Foi um mês astral pro Lord. Começou com Plok. Para encarar a velocidade do Suzuka 8 Hours descolou umas caixas de som e deixou toda a redação surda. Sobraram os quatro jogos que matou rapidinho.

Baby Betinho
Mais musculoso que nunca, Baby chegou em Cumbica de uma palestra no Nepal sobre o "Futuro de Street". Nas escalas juntou material para esta *GP*: Art of Fighting, Fatal Fury 2, Sengoku e fotos do Super Street Arcade.

Marcelo Kamikaze
Aero The Acrobat, Thunderbirds e Mega Man 6, além de bater o recorde sul-americano de mapa, com Jurassic Park. E quando o assunto é especial, é com ele mesmo. Desvendou a aliança Nintendo-Silicon Graphics para o Projeto Reality.

1259 R$ 3,00

CARTAS

SUPER MARIO COLLECTION

Para a galera da ***GP***. Simplesmente caí de quatro na matéria do **Super Mario Collection**. E que mapas! Adorei. Quero anunciar um Magicom para SNes e Mega Drive. O telefone é (011) 853 5525. Quanto à revista, só precisa de mais páginas, pois o resto arrasa. Parabéns.

Luiz Augusto
São Paulo - SP

MK: *Nós também ficamos de quatro para fazer a matéria. O cartucho é realmente muito bom e valeu o esforço. Espero que você faça o seu negócio. Um abraço.*

LIVRO CD STREET

Na edição nº 12 da você fizeram uma matéria do livro **Street Fighter II**. Fiquei interessado em comprá-lo. Por esse motivo gostaria de maiores informações sobre onde encontrá-lo e por qual preço.

Omar
Benício Caruta
Porto Velho - RO

LM: *O Complete File Street Fighter II só é encontrado no exterior. O preço está na casa dos US$ 50 com o CD. Aqui em terras tupi-guaranis, só mesmo em importadoras, muito mais caro, logicamente.*

"Eu nunca imaginei que no Brasil pudesse ser elaborada uma revista com qualidade comparável à das estrangeiras"
Olavo H. A. Freire de Andrade
Mossoró - RN

"Parabéns por conseguirem se juntar à *GamePro*! Um abraço!"
Gilberto Jun Iiima
São Paulo - SP

"Parabéns, é a primeira revista brasileira que eu vejo tão boa assim. Melhorou 100%"
Gabriel Palopoli Lazari
São Caetano do Sul - SP

"Valeu galera, e parabéns pela nova revista, ficou excelente!"
Max William P. de Queirós
Belo Horizonte - MG

"Para vocês terem uma idéia, tem dias que não aguento de vontade de que chegue a nova edição nas bancas, para me deleitar com as páginas alucinantes, coloridas e cheias de informações"
Rodrigo M. Cristofoli
Taboão da Serra - SP

"Parabéns pela revista da qual sou 'devoto' "
Emiliano C. de Oliveira
São Paulo - São Paulo

ENIGMA

Gostaria de saber o que o Vega diz quando ganha o round em **SF 2 Champion Edition**? Abraços!

Marcio Nunes de Sousa
São Paulo - SP

BB: *Essa é moleza, não precisa nem ser chegado no inglês. O som da vitória não tem nenhum sentido. É só uma cantadinha pra gozar do oponente.*

O CONTROLE PREDILETO

Onde posso encontrar o Joypad da Konami, apresentado na ***GP*** 14. Vale a pena mesmo?

Maurício Lopes Iogaura
São Paulo - SP

MK: *Vale super a pena! Este é o modelo preferido entre as centenas de joysticks aqui da redação, motivo de verdadeiras brigas nas disputas a quatro mãos. É chato, mas tenho que repetir, só mesmo nas importadoras ou casas especializadas. Consulte nossos anunciantes.*

ESTA É BOA...

Esta é uma pergunta para o Baby: - Será que com o lançamento de **Mortal Kombat** para SNes, você ainda não enjoou do **Street**? E a Acclaim, lança ou não lança o **Mortal Kombat** para Nes?

Gilmar Faustino Dias Santos
Osasco- SP

BB: *Oras Gilmar! Eu ainda acho que **Street Fighter** é o melhor fighting game de todos, apesar dos excelentes lançamentos (**Super SF II** segue a linha da série e é de arrebentar!). **Mortal Kombat** para Nes vai ser difícil, mas quem sabe? Tudo pode rolar!*

CLUBE SÓ DE NES

Escrevemos para convidar todos os leitores da ***GP*** a se tornarem associados do nosso clube. O 8 Bits Radical tem jornalzinho mensal, carteirinha, Hot Line, sorteios e promoções. A mensalidade é de 50 cruzeiros reais por mês. Enviar 2 fotos 3X4.

Clube 8 Bits Radical
CX- Postal, 343 - Campos do Jordão - 12460-000

MK: *Taí o recado da moçada!*

AS NOVAS FICHAS TÉCNICAS

DRACULA	Sony Imagesoft				
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Ação		Password		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

A ***Gamepower*** conta agora com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha da ***GP*** também passou por modificações e agora tem avaliações de 0 a 5 pontos.

A revista é sua! Dê a sua opinião. Escreva dizendo o que você achou das novidades todas!
GAMEPOWER
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo

Detone um novo visual.

ETIQUETAS TERMO-PLIC HACO

Etiquetas para voc
aplicar com imaginaçã
e criatividade

8 PERSONAGENS DE VÍDE
GAMES PARA VOCÊ
ARREPIAR POR AÍ!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022
FAX: (011) 826-1590

65 ANOS HACO Etiquetas

SÃO PAULO
FONE: (011) 536
FAX: (011) 241-

RIO DE JANEIRO
FONE: (021) 54
FAX: (021) 542-

BLUMENAU
FONE: (0473) 2
FAX: (0473) 22

Em pouco mais de uma década, o videogame progrediu assustadoramente. Do telejogo do final dos anos 70 aos avançados sistemas CDs de hoje em dia, muitas empresas imortalizaram seu nome no ramo de entretenimento eletrônico. Na competição high-tech figuram empresas do porte da Sega (com o CD), Neo-Geo, 3DO Multiplayer e a Atari, renascida das cinzas com o seu novíssimo sistema Jaguar de 64 Bits. A Nintendo na surdina estava desenvolvendo um revolucionário projeto de videogame de última geração. A grande surpresa veio à tona no mês passado. A concorrência ficou estarrecida com o anúncio à imprensa da aliança do gigante oriental com a Silicon Graphics, uma empresa de sistemas de computadores gráficos de grande porte. Foi um direto no queixo! As duas companhias planejam produzir em conjunto um videogame de 64 bits chamado "Project Reality".

SILICON GRAPHICS

A Silicon Graphics é a maioral em computadores gráficos. Sua tecnologia é muito utilizada em aplicações científicas e industriais, como análises via satélite, modelos moleculares e designs de aviões ou equipamentos esportivos. Logicamente, você já deve ter se perguntado: quem será o responsável pelos efeitos especiais de filmes como Jurassic Park, Terminator 2 e o Segredo do Abismo. Silicon Graphics! A companhia já deu suas investidas no campo do entretenimento, mas nada se compara à esta aliança com a big Nintendo.

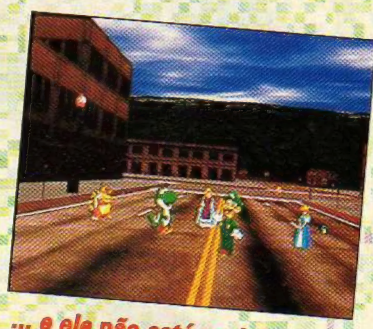
O PODER!

O Reality não chegará às lojas antes de 1995, mas a Nintendo planeja compensar isso com o lançamento de versões de arcades para SNes em 1994. Com o novo projeto, nasce um novo estilo de design de jogos intitulado Reality Immersion Technology, que possibilitará maior interação jogador-tela. No coração do sistema existirá uma versão de MIPS/Multimidia Engine, um chip que consiste num MIPS RISC microprocessador de 64 bits (esta é a primeira vez que a tecnologia de microprocessador MISP RISC será usada num sistema de videogame doméstico), um chip co-processador gráfico e vários ASICS (circuitos integrados de aplicação específica). O processador central poderá trabalhar com clock de velocidade 100 MHZ. O co-processador gráfico fornecerá áudio, vídeo e capacidades gráficas específicos. As duas empresas manifestaram a intenção de desenvolver um mapa de textura 3D. É, mesmo com toda esta tecnologia, o preço estimado está bem em conta: por volta de US$ 250

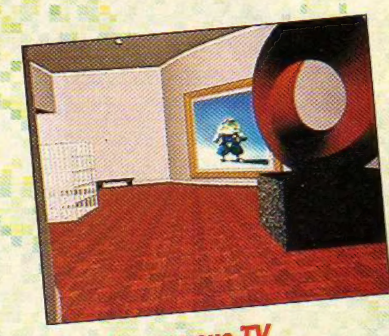
BOAS E MÁS NOTÍCIAS

Contrariando a todas as expectativas, o sistema PR não será compatível com o SNes de 16 Bits. Isso é um desafio comprado pela empresa, uma vez que o novo sistema concorrerá com a tecnologia CD da Sega. Em compensação a Nintendo já desenvolve uma compatibilidade entre o SNes e o Nes de 8 bits. Naturalmente, a Nintendo terá a terça parte de licenças para produzir os jogos. Os game designers da empresa já trabalham noite e dia usando a nova estação desktop Indy, da Silicon Graphics, para criá-los. Outro grande mistério é quanto ao formato: CD, cartuchos ou ambos? O segredo é guardado a sete chaves. Uma coisa é certa: o Project Reality decola e tem tudo para ser o videogame do ano 2000.

Mario cai na real...



... e ele não está sozinho



Pinte isso na sua TV

Nintendo e Silicon Graphics planejam fazer o ambiente dos jogos muito mais real

EXPLORANDO MUNDOS SURREAIS

É muito cedo para saber quais as outras companhias escolhidas para criar os jogos do Project Reality. Com a emergente tecnologia do 64 bits, as Softhouses terão que se readaptar para desenvolverem jogos para estes sistemas. Quem está de olho é a Greystone Technology, de San Francisco, Califórnia. A empresa é especialista em softwares de inteligência artificial para aplicações comerciais e militares. A Greystone desenvolveu um jogo de vôo virtual num mundo de fantasia, desenhado para simulações militares. Nele, você guia um dragão chamado Onyx até o castelo GreyStone através de um território hostil. Vampiros, morcegos, dragões e muitos perigos no caminho. Mas, o único jeito de experimentar Onyx hoje é tendo um super computador da Silicon Graphics, o RealityEngine. O negócio é cruzar os dedos e torcer para que o jogo emplaque no sistema PR.

Gráficos suntuosos fazem a fantasia quase real

Gráficos baseados em simulações de combate aéreos

Voe com Onix no céu perigoso

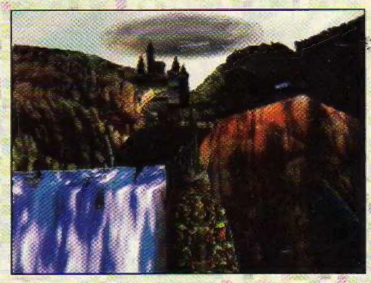
Benvindo ao Theldenbane Canyon

Cuidado na caverna dos vampiros

Algaritmos especiais tornam os movimentos de dinos suaves

Esse redemoinho traiçoeiro se chama Charybdis

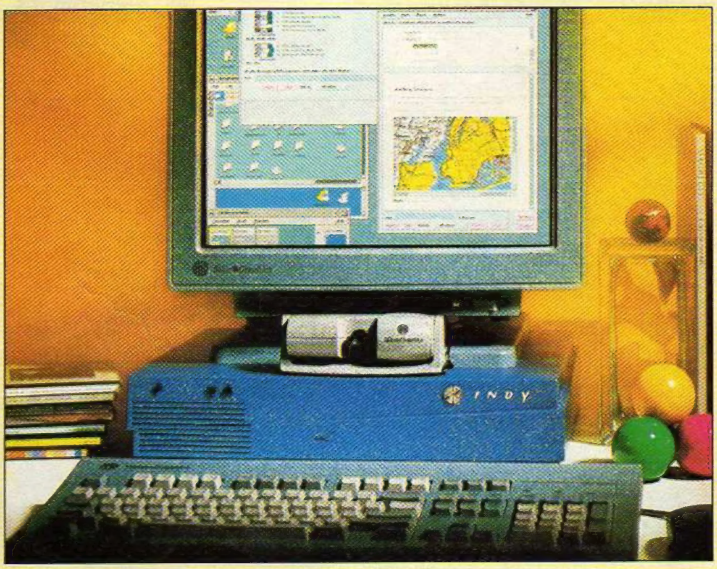
É necessário um vôo hábil



Seu destino: Castelo Greystone

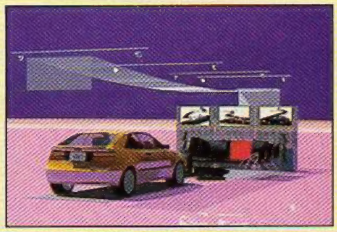
Tela Mágica

O Indy, da Silicon Graphics, está sendo usado para desenvolver jogos do sistema Reality. Aqui, alguns exemplos das imagens geradas no computador

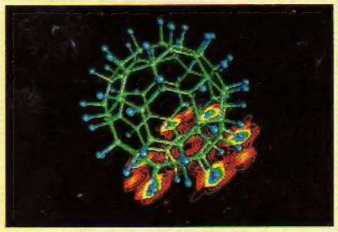


Profundidade,...

... grande número de detalhes



... efeitos tridimensionais e...



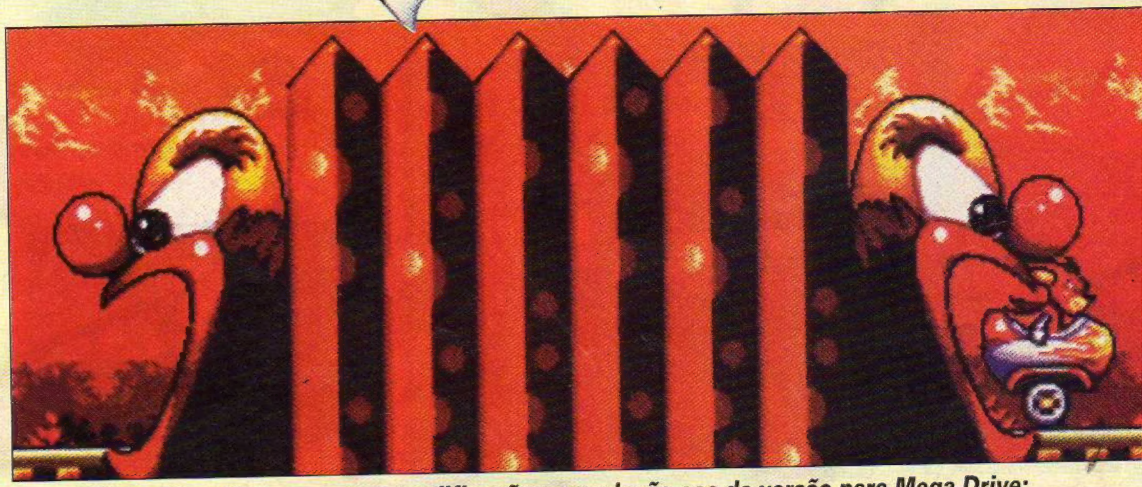
... gráficos geométricos...

... são certeza no Project Reality,...

... que deve custar cerca de US$ 250

AERO THE ACRO-BAT

Enfim um novo herói na praia do videogame. Esse jogo não é seqüência e nem teve um inspirador anterior. À primeira vista, esse personagem da Sunsoft parece mais um filhote de Drácula do que um adorável e inédito herói. Mas, depois de passar algumas horas com ele, tudo muda. Aero The Acro-Bat é tão encantador quanto um gatinho e o cartucho promete uma big diversão. O tema é de circo, baseado na história do frenético palhaço Edgar Ektor. O jogo é de plataformas, pulos e vôos bem altos, como os dos trapezistas e acrobatas. Começa como um disparo de canhão direto ao primeiro ato (fase) do espetáculo. A ação principal é do tipo hop-

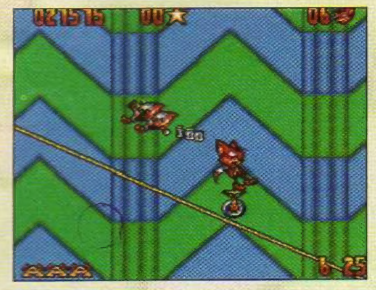


Os gráficos não sofreram muitas modificações em relação aos da versão para Mega Drive: só foram retocados. Aqui, uma volta na montanha russa

Os refletores estão todos voltados para Aero

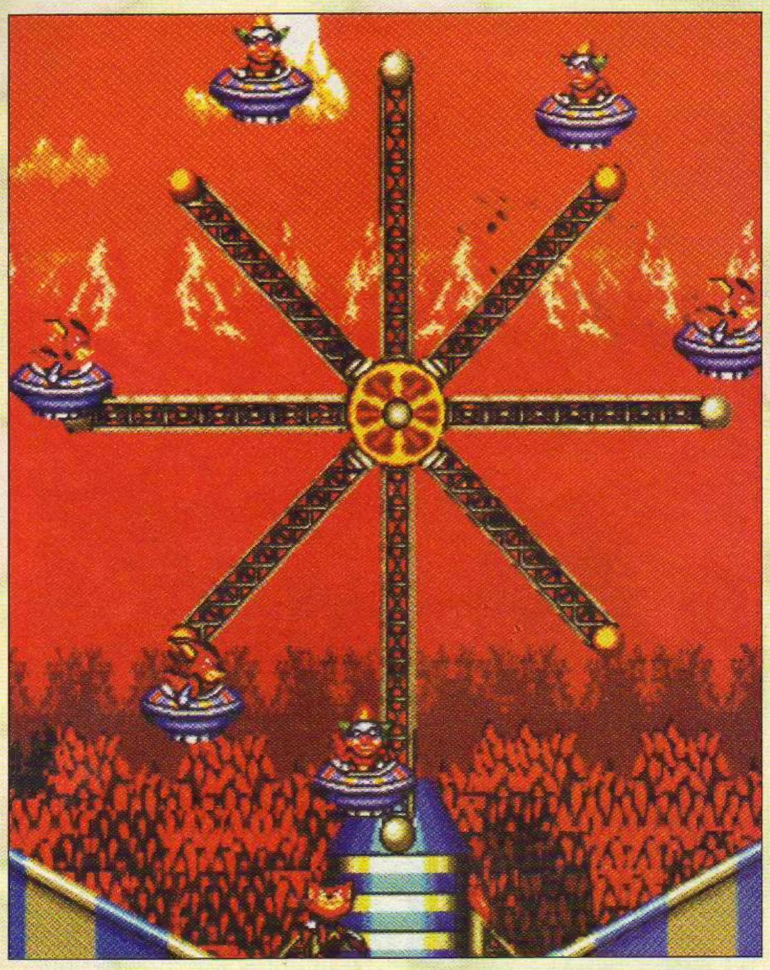
O mergulho mais profundo surge nessa fase em Mode 7

and-bop (pular na cabeça como em **Super Mario**) e, daí pra frente, Aero pula e manobra nas quatro direções, ameaçando as estrelas. Suas acrobacias são difíceis de executar nos controles. Às vezes sobe quando você quer que desça e vice versa. Ele realiza tudo o que se costuma ver num espetáculo de circo, inclusive os perigosos corda-bamba e trapézio. Apesar de algumas imperfeições é perfeitamente jogável. O comprimento e a profundidade do cart oferecem uma jogabilidade de primeira para quem se animar com espetáculos circenses, plataformas, tubos, subidas, descidas e performances de ginastas. A Sunsoft converteu a versão do Mega Drive para o SNes, acentuando os gráficos e o som e acrescentando uma fase bônus em Mode 7. O resto vai depender apenas da sua habilidade com os controles para fazer o maior espetáculo da Terra.
O Show vai começar!!!



Dica: Você é invencível quando está no uniciclo

Dica: Tente pegar as chaves no salto para trás



A grande estrela do espetáculo é, definitivamente, o próprio circo. Exceto pelos chefes, os inimigos não fazem muito pelo show. Você tem três continues, mas eles não o levarão muito longe também. Os gráficos mostram-se apenas honestos e a cor foi retocada da versão para Mega, mas não melhorou muito. A música, em compensação, está mais rica. A maior diferença é a fase bônus em Mode 7. São 8 Mega de ação em side-view e multi-scrolling, 25 fases para um jogador. MK

Para saltos, aperte pulo na beira da rampa

Os comilões ameaçam os saltos nas plataformas rotatórias

Daffy Duck
THE MARVIN MISSIONS

Dica: na fase de água, nade sempre atrás do peixe Looney. Matá-lo leva muito tempo

Dica: tente andar entre os muros. Nem tudo é tão sólido como parece

Dica: acerte o 1º Chefe abaixo do cockpit e pule à esquerda se seus braços se aproximaren

Por Lawrence da Arcadia

Mais um side-scrolling inspirado nos desenhos da Warner. **Daffy Duck: The Marvin Missions**, difícil de se jogar, visual de cartoons e diversão para toda a galera.

ALGUNS HOMENS VERDES

Marvin, o marciano, tem planos desastrosos para o planeta Terra. Ele quer que toda a população seja transformada em marcianos verdes. Que destino ridículo para a humanidade! Para isso ele conta com pílulas especiais. O mala do marciano quer ajudar e só atrapalha! Em **Daffy Duck: TMM**, você terá que viajar através de 20 fases, acertando marcianos, monstros de pedra e robôs. Há também muitos perigos, como avalanches de rochas, poços de lava e trechos de gelo escorregadio. Para ajudá-lo, você poderá encontrar armas, vidas extras, pedras-continue e gasolina para seu jet-pack. Cada inimigo derrotado equivale a uma bolsa cheia de dinheiro para comprar mais armas entre as fases (raio congelante, descarga elétrica, pistola antimatéria ou Bombas) e combustível para o jet-pack.

No final de cada fase, você tem que enfrentar mini-chefes. Cuidado, as aparências enganam, eles são assassinos em potencial. Eliminá-los é uma missão reservada para poucos e bons. Variam em duplas de marcianos, dragões, ETs-ciborgues ou

Dica: tente contornar atirando baixo. Acione os propulsores para trás e ganhe o espaço

criaturas da floresta. Já, no fim de cada estágio, você terá a companhia indesejável de Marvin, que é bem capaz de atrapalhar seus planos de terminar o jogo.

Você pode pular dentro de algumas cachoeiras de lava sem queimar suas penas

Quando dois marcianos o cercarem, congele um, depois contorne-o e congele o outro. Agora volte e aja longe do primeiro

Quando encarar o Marvin da fase da água, tente não acertar a máquina de bolas de chiclete

Duck Dodgers no século vinte e um e meio

UM CART COM MUITO HUMOR

Os gráficos de **Daffy Duck** são refinados. Os cenários de fundo são remanescentes do **Death Valley Rally**, outro título da Warner, em conjunto com a Sunsoft. Aliás, tudo no jogo lembra muito esse velho sucesso. O destaque vai para os meteoros de gelo, os poços de lava, e o visual aloprado dos dois protagonistas. A música é o tema comum dos desenhos da Warner, com pequenas variações repetidas que, depois de pouco tempo, podem soar como uma bigorna batendo na cabeça. Os efeitos sonoros, como Daffy encarnando Duffy Dodgers ou deixando escapar o berro Mother (Mãe), são muito bem feitos, e contribuem de modo decisivo para conferir aquele toque de humor característico da série.

Quando chegar a esse quarto, atire na engrenagem acima de você. Não pare até que a tela desapareça

FORA DE CONTROLE

Mas nem tudo é perfeito. Infelizmente, os controles deste jogo apresentam graves problemas. Os sprites do personagem principal não acompanham aos comandos, talvez em função de algum problema no desenvolvimento do cart. Por uma razão desconhecida, Daffy tem o defeito costumeiro de voltar para trás toda vez que abre fogo contra seus adversários. Conseqüentemente, caso você esteja na beira de um precipício, bye-bye, patolino! Existe também um campo de força para protegê-lo dos disparos inimigos, mas utilizar simultaneamente o campo e o tiro requer um certo talento para o contorcionismo, pois é preciso superar um incômodo cruzamento de dedos.

Daffy está pronto para partir

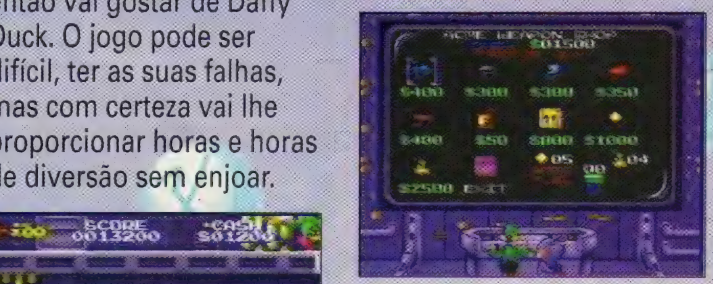
AÇÃO DE MONTÃO

Se seu estilo é o pulo-tiro, então vai gostar de Daffy Duck. O jogo pode ser difícil, ter as suas falhas, mas com certeza vai lhe proporcionar horas e horas de diversão sem enjoar.

Daffy encara fixamente alguns homens verdes

Às vezes parece que é um terrível pesadelo

Dica: na floresta dê Start e consulte o mapa repetidamente. Dessa maneira você economiza tempo



Salve sua grana para arma congelante e pedras preciosas de continues

A gorducha ataca outra vez!

SNES

Daffy Duck: The Marvin Missions

(Sunsoft)

A diversão é mais que garantida para todos os felizardos que tiverem Daffy agindo em sua telinha.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	3.5	4.5	Expert

Preço indefinido
8 Mega
Disponível: dez.
Um jogador

Multi-scrolling
Ação/Aventura
20 fases

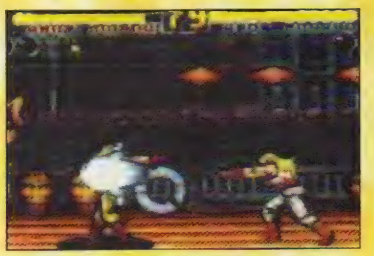
FATAL FURY 2

Poderosa adaptação de 20 Mega para o SNes de um sucesso do Neo Geo: **Fatal Fury 2** da série 100 Mega Shock. Agora com um Modo exclusivo: Battle Royal, em que dois times disputam melhor de três. Os outros dois modos vieram do Neo Geo: Champion Battle (1 jogador) e Street Fight (Versus Mode). Com a conversão do controle de 4 para 6 botões e a inclusão do sistema de dois planos, a configuração mudou. O botão R muda o plano e o L lança o adversário para a tela seguinte. Demais elementos do Neo Geo foram mantidos, como a seqüência de golpes secretos.

TUDO MELHOR

20 Mega! Oito a mais que o primeiro **FF** (12 Mega). Mudanças! Competitividade elevada a extremos! Para enfrentar os quatro mestres do jogo você antes precisa derrubar todos os oito personagens (incluindo o clone). Cada lutador tem um cenário próprio e golpes e magias características. Sem mais comentários!

As provocações continuam



Há golpes que evitam magias

Sistema de 2 planos em ação

Bola cheia para a jogabilidade dessa versão. Na anterior, também para SNes, cada lutador parecia ser feito de borracha. Na atual, todos os personagens ganharam consistência. Também é impossível deixar de citar o aparato de marketing que envolve esse jogo. Na TV do Japão, foram transmitidos dois desenhos do jogo, que já andaram até no Brasil. Grande jogo para quem quer ver o pau comer. **BB**

T. H. SHINOBI BATCHI

→↙→ + chute fraco + soco forte

MUSSASSABI NO MAI

(c) ↓↑ + soco forte

Aqui a luta é coletiva, cad lutador defende um tim

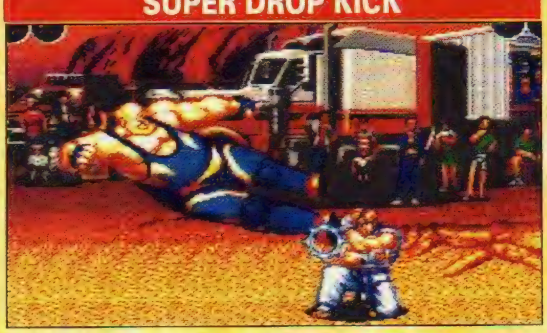
TIGER KICK

↓↘→↑ + chute

SCREW UPPER

→←↙↓↘ + chute fraco + soco forte

SUPER DROP KICK



(c) + chute forte por 10 segundos

CELULAR STICK

Porque VOCÊ não está grudado em nada !

JOYSTICK SEM FIO
ALCANCE DE 7 METROS
1 BASE SENSORA
2 CONTROLES S/ FIO
TIRO AUTOMÁTICO
SLOW MOTION
TURBO

A primeira coisa que aconteceu quand
você nasceu foi cortarem
ligação com sua mã
Hoje você cresceu mas ainda es
usando um joystick com cab
que vive te atrapalhand
Chega de limitaçõe

Venha para CELULAR STICK, o primeiro joysti
sem fio do Brasil, fabricado pela Micro Geniu
e distribuido pela LK
Acabou aquela bagunça de fio prá cá, fio prá l
basta conectar o sensor ao seu videogame SNES e us
um ou dois controles da mesma form
que o seu joystick norma
A diferença você só vai saber quando joga
CELULAR STICK - ENTRE VOCÊ TAMBÉM NA ERA DO CELULAR

DISTRIBUIDOR OFICIAL

Micro Genius

NOVA
PORTO ALEGRE - RS
Av. Carlos Gomes, 2.119 - F: (051) 332-1055

BREVE
PETRÓPOLIS

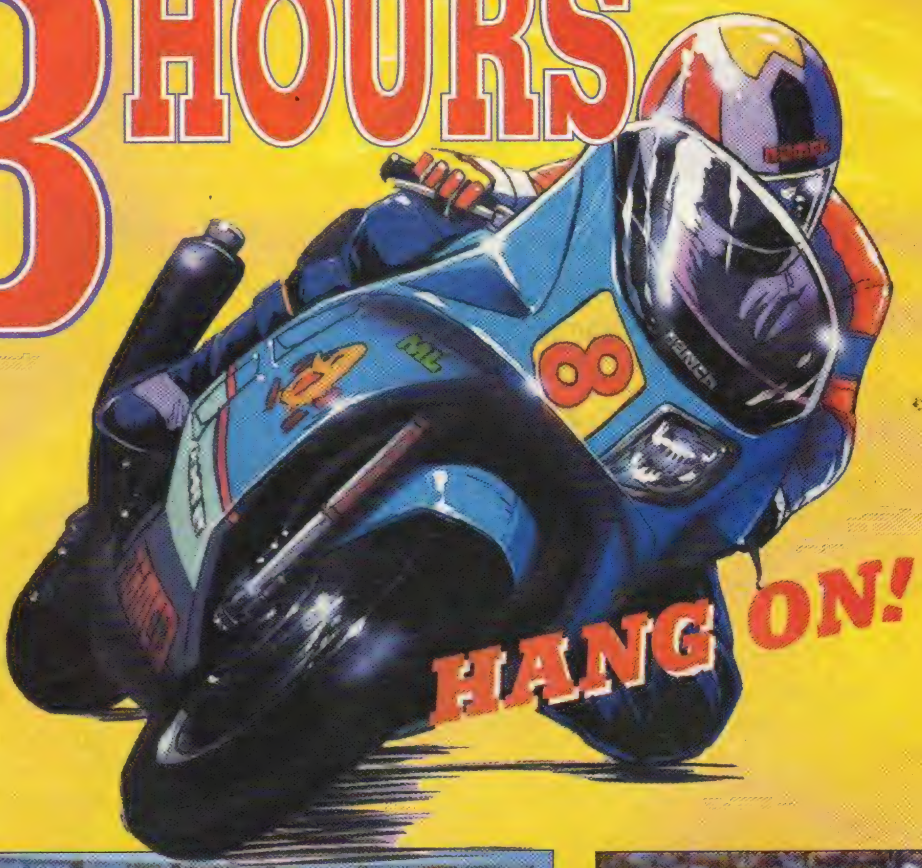
LKC SÃO PAULO - TATUAPÉ
R. Apucarana, 1.209 - F: (011) 217-3933 T. Chave
LKC SÃO PAULO - MOÓCA
R. Oratório, 1.240 - F: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO - BROOKLYN
R. Guararapes, 204 - F: (011) 535-4981
LKC GUARULHOS - SP
R. Barão de Mauá, 716 - F: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Otto Unger, 158- F: (011) 469-9125
LKC SÃO PAULO - SÃO CAETANO DO SUL
R. Amazonas, - F: (011) 441-4192
LKC GUARATINGUETÁ - SP
R. São Francisco, 97 - F: (0125) 32-1929
LKC RIO DE JANEIRO - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204- F: (021) 228-4040
LKC CURITIBA - PR
R. 24 de Maio, 765 - F: (041) 225-5432
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
R. Manoel Rodrigues Filho, 5.090 - F: (0455) 22-2969
LKC POUSO ALEGRE - MG
P.A. Shopping, 4o Piso - F: (035) 421-4198
LKC BRASÍLIA - DF
SQLN 21- BLOCO C LOJA 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM
Av. Gov. José Malcher, 1.167 - F: (091) 222-4190/
LKC SALVADOR
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-
LKC MANAUS
Vila Shopping - Lj C/D - F: (092) 611-
LKC FORTALEZA
Av. Eng. Santana Jr., 2.828 - F: (085) 234-6763/
LKC CAXIAS DO SUL
Shopping Pratavieira, Lj. 27- F: (054) 223-
LKC JOINVILLE I - SC (N
R. Campos Salles, 396 - F: (0474) 33-9149 22-9860/7974
LKC JOINVILLE II - SC (N
Av. Juscelino Kubitschek, 410 - F: (0474) 33-

LKC
VÍDEO DO BRASIL
FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
Rua Mateus José, 1233 - Tel : (011) 954-9418
Fax: (011) 954-8392 - SÃO PAULO -SP

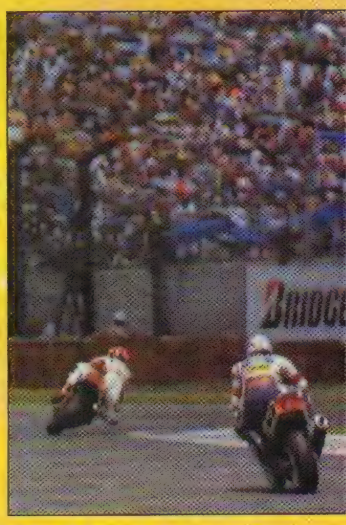
SUZUKA 8 HOURS

Saindo para SNes a versão de **Suzuka 8 Hours**, que nos arcades tinha patrocínio da Coca Cola. A jogabilidade é semelhante ao **F-Zero**. São cinco pistas (fases) e o cart vem com 8 Mega. A corrida original sugerida pelo nome é de oito horas, o que é absolutamente impraticável, convenhamos. O tempo foi então acelerado em cinco vezes, o que dá um tempo de prova de "apenas" 96 minutos. São vários os modos de jogar. Time Attack: escolha a pista e a máquina para bater o recorde. Você tem uma volta para aquecer e três a sério. Valerá a volta com o menor tempo. Spot: escolha pista e máquina para treinar contra o computador. Tour: é o modo RPG. Você começa na classe 250 cilindradas e corre cinco pistas. Com pontuação suficiente passa-se para o próximo nível. 2P Battle: pista e máquina de escolha livre para dois jogadores.



As curvas são um ponto difícil para ultrapassagens

Vista geral da corrida real de Suzuka 8 Hours

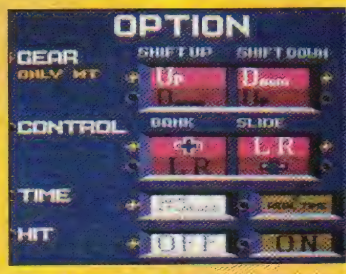


São 8 horas de prova

Battle Mode para 2 corredores simultaneamente

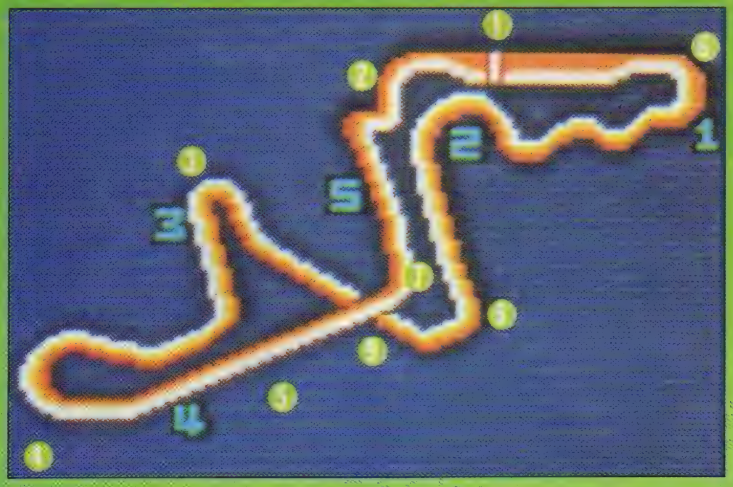
Tem até faróis durante a noite

Demo com fotos digitalizadas



Ampla variedade no option

CIRCUITO SUZUKA



Mapa geral do circuito de Suzuka. É uma pista complicada, com muitas curvas fechadas. O ponto 1 é a largada

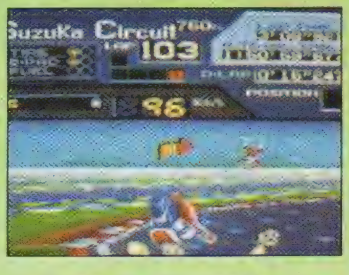
2- Esta chicane é páreo duro. Freie e avance com calma

3- É o hairpin mais fechado. Diminua a velocidade!

4- Aqui são várias curvas com ângulos diferentes

5- Acelere tudo o que puder neste retão

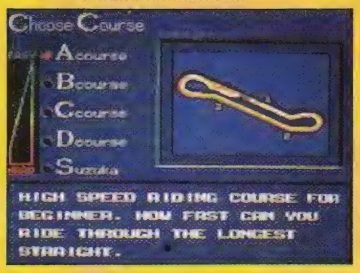
6- Nesta 1ª curva, o ideal é não perder muito tempo



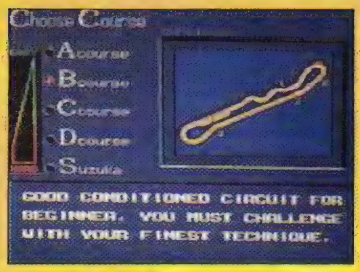
7- Curva de alta velocidade conhecida como 130R

8- Seguem-se curvas quase perpendiculares

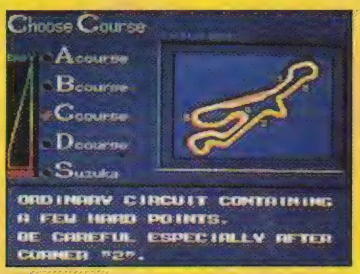
9- Suzuka possui "cruzamentos". Bem raro



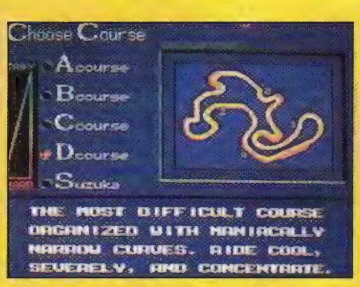
Circuito A: alta velocidade e desenho simples para novatos



Circuito B: um pouco mais técnico. Ainda é fácil



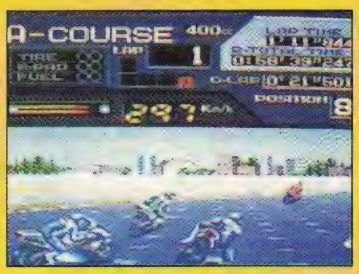
Circuito C: dificuldade média. Cuidado com a curva triângulo



Circuito D: curvas exageradas marcam esta pista

Termina-se quando o 1º lugar cruza a linha, após 8 horas

Pode-se fixar a ângulo da moto e fazer a curva na manha



Treine bem no modo spot para detonar nos outros modos

Pilote motos-monstros de 750

Afinal a Namco resolveu lançar Suzuka 8 Hours para SNes. Se for um pouco parecido com a versão arcade já estará ótimo. Podem jogar apenas até dois jogadores. É uma pena, mas o modo para quatro players não foi incluído. Mas, para o conforto dos lares, este já é animal. Não se esqueçam que o arcade Coca Cola Suzuka 8 Hours era o de maior sucesso no Japão. Monte e desempenhe, brother! LM

SUZUKA 8 HOURS	Namco				
8 Mega 2 Jogadores	Fases: 5 Corrida		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

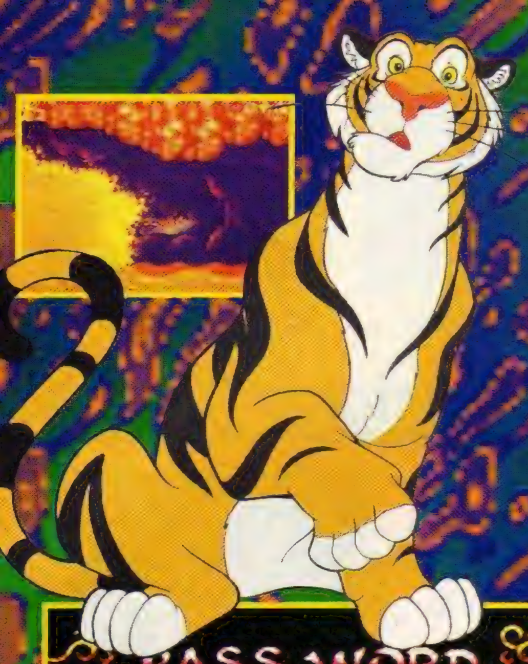
SNES PRÉ-ESTRÉIA

A Capcom está preparando a versão para SNes de **Aladdin**. A sua parte agora é fazer um pedido e se preparar para uma nova e emocionante aventura nas Arábias. A tela pode ser menor, mas a grandiosidade é a mesma. Eis a história: Jafar é o conselheiro do Sultão. É demoníaco e almeja tomar o poder. Para isso, raptou a princesinha Jasmine e bolou um plano genial.Casa-se com ela e herda o trono do Sultão. Bauzaço! O único probleminha atende pelo nome de Aladdin. Ladrão das ruas de Agrabah, ele e seu inseparável macaquinho, Abu, tentam

Uma das características mais marcantes do jogo é ação: aventura do começo ao fim

Seu objetivo é procurar o palácio do sultão e salvar sua amada, princesa Jasmine

Aladdin



O cenário chega a ser cinematográfico, e segue com fidelidade o clima do desenho

principais personagens. As seqüências mais quentes do filme estão reproduzidas no cartucho para elevar a ação a mil. Não fica faltando sequer o som original. A versão inclui as canções "Never Had a Friend Like Me" e "A Whole New World", hits consagrados no filme da Disney.

Passwords com os personagens acabam facilitando um pouco sua missão

Aladdin terá problemas complicados com lago, o principal amigo de Jaffar

Disney e Capcom aliaram-se para realizar todos os seus desejos em videogame com Aladdin. *O jogo é para um jogador e a tela rola em side-scrolling. A história é de "mil e uma noites". A Disney acompanha a produção do cartucho lambendo a cria. O resultado é uma qualidade estupenda, irretocável. Som, cores e animação reproduzem a atmosfera do filme de tremendo sucesso. Enfim, é cartucho de diversão garantida pra você ficar pra lá de Bagdá por semanas. (MB)*

Graças a seus poderes, o tapete mágico se tornará seu maior aliado ao longo do jogo

O famosísssimo luar das Arábias não poderia estar ausente

resgatar a princesinha. Rola uma paixonite brava entre os dois. São sete fases encantadoras de ação e aventura. A procura será intensa pelas ruas de Agrabah, através do deserto, nas masmorras do Sultão, na Caverna das Maravilhas e em outros pitorescos lugares. O cart resgata o visual e o clima originais do filme. Os estúdios Disney já aprovaram os gráficos e a movimentação dos

SNES LANÇAMENTO

O primeiro jogo da série 100 Mega Shock para Neo Geo está aí para Snes. **Art of Fighting** é um jogo de luta, mas diferente dos outros. A versão para SNes, como a de Neo Geo, usa o sistema Zoom In/Zoom Out. A visão de câmera é proxima quando os lutadores ficam perto um do outro. São quatro botões: soco, chute, arremesso e provocação. Consegue-se mais golpes ainda com combinações (arremesso + soco/chute, por exemplo). Ao manter pressionados os botões de soco ou chute, carrega-se o "ki" - a energia necessária para usar os golpes especiais. E se você "provocar" seu adversário, fará com que que ele se desencontre, tirando-lhe o "ki" e provocando uma espécie de crise existencial. Nessa versão para SNes, todos os personagens possuem supergolpes (somente Ryo e Roberto Garcia dispunham de tal recurso na conhecida versão para Neo Geo).

Essa golpe lembra...

...o de Ryu de Street

BONUS GAME

Durante o Story Mode aparecem diferentes e incríveis estágios de bônus: Quebra Gelo - aumenta o tamanho da barra de energia. Quebra Garrafa - aumenta o tamanho da barra de "Ki". Supergolpe - para poder usá-lo durante o combate é preciso treinar neste Bonus Game.

ART OF FIGHTING

Incríveis magias

Modo de estória

Passos de Michael Jackson

THE ART OF MOVES

RYO - ROBERT GARCIA
MR. KARATE

Koouken - ↓, ↘ → + soco
Hishou Shippukyaku - ↙, → + chute
Zanretsuken - →, ←, →+ arremesso
Haoh Shôkoh Ken - →, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Ryuko Ran'mai - ↓, ↘, → + arremesso + soco

RYUHAKU TODO

Kassane Ate - ↓, ↘, → + soco

JACK TURNER

Super Drop Kick - ↙, → + chute
Hyper Knuckle Part - ↓, ↘, → + soco
Sliding Kick - ↓, ↘, → + chute

LEE PAI LONG

Iron Claw Hi/Low - ↓, ↘, → + soco/chute
Hyakuretsu Senpukyaku - ↙, → + chute
Hyakuretsu Ken - →, ←, → + arremesso

KING

Venom Strike - ↓, ↘, → + chute
Double Flying Kick - ↙, → + chute
Reppukyaku - ↓, ↙, ← + chute

MICKEY ROGERS

Burning Upper/ Rolling Upper - ↓, ↘, → + soco/chute

JOHN CRAWLY

Mega Smash - ↓, ↘, → + soco
Flying Attack - ↙, → + soco
Over Drive Kick - ↓, ↘, → + chute

MR. BIG

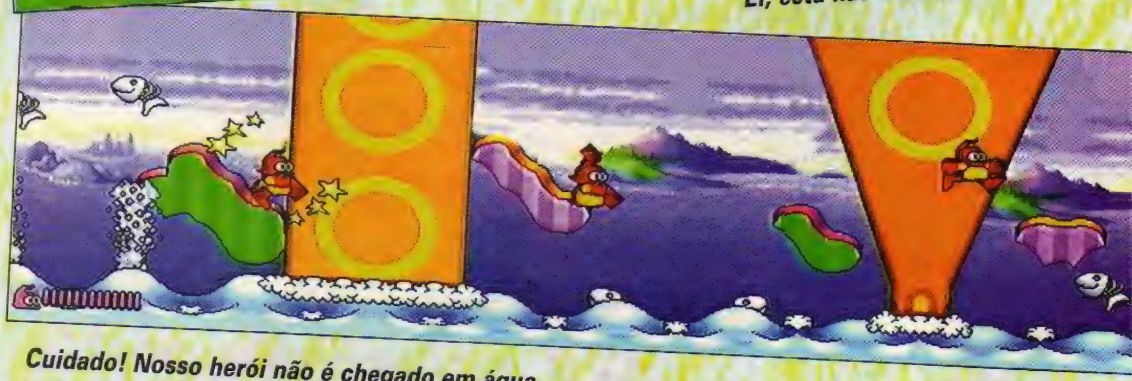
Cross Diving - ↓, ↘, →, ↗, ↑ + soco
Ground Blaster - ↓, ↘, → + soco

Art of Fighting é um jogo de luta exuberante acima de tudo. Na versão para Neo Geo era mais bonito do que competitivo. O pessoal todo só ficava olhando a minha técnica refinada. Babava. Com o acréscimo de supergolpes para todos os personagens, o nível de competição melhorou no SNes. Lembrem-se: para acionar um supergolpe, você precisa estar com pelo menos 1/5 da sua energia e "ki" total. De resto, a qualidade é similar ao Neo Geo. **BB**

ART OF FIGHTING			K. Amuse	
16 Mega 2 Jogadores	Fases: 10 Luta		Continue	
Gráfico				
Som				
Dificuldade				
Fun Factor				
	1	2	3	4	5

PLOK!

Ei, está não é a minha bandeira!

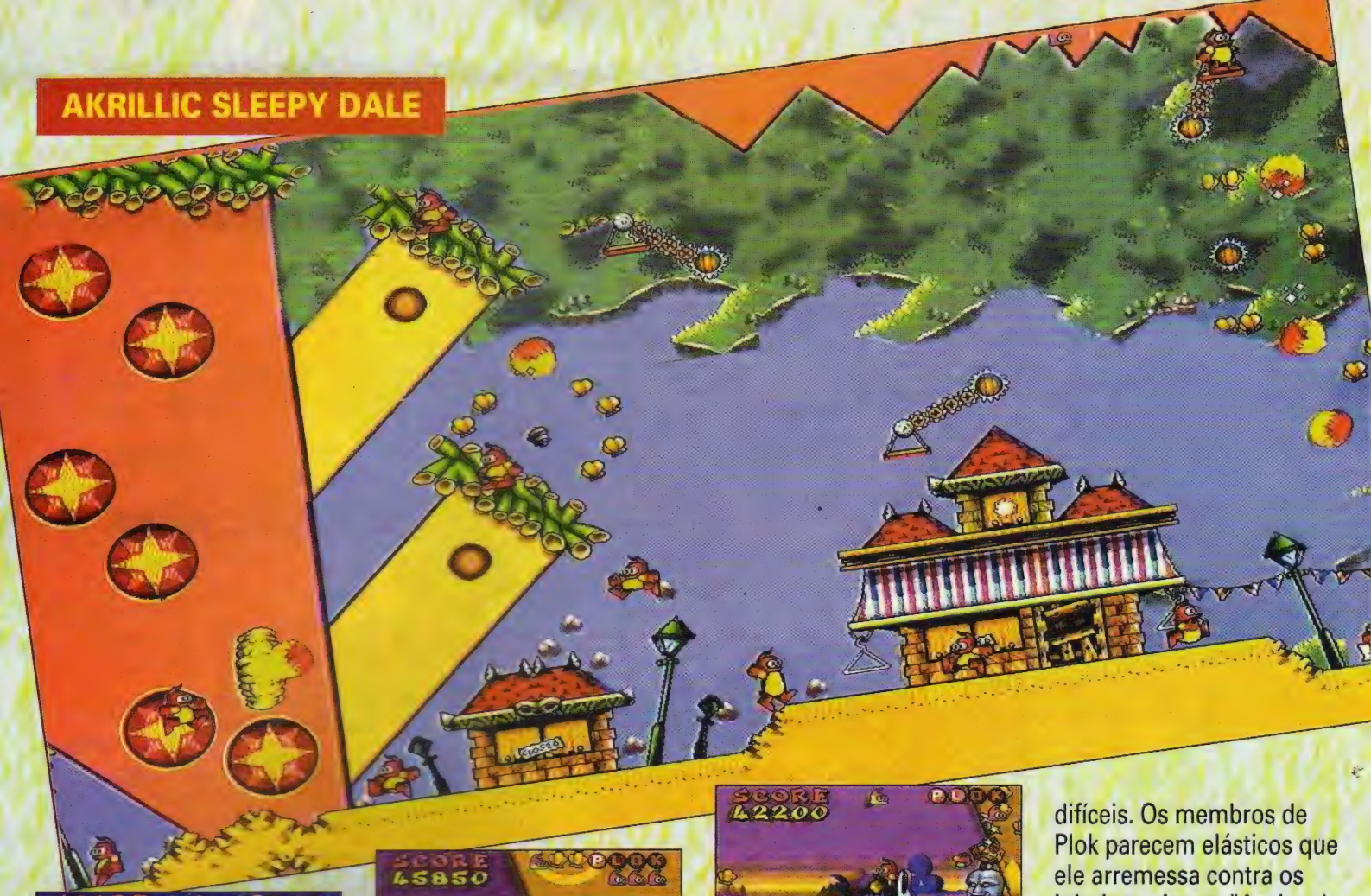


Cuidado! Nosso herói não é chegado em água

Abra os presentes e espere pela surpresa que o aguarda

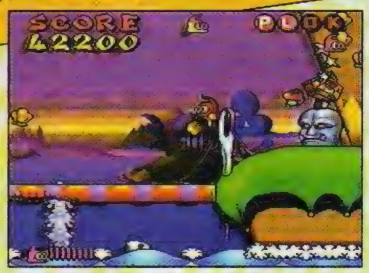
Jogo de ação dos mais terríveis. Realmente esse lançamento da Tradewest para SNes promete ser matador. Para pacificar a Terra do Acrílico foi criado pelo mago Penkino, Plok, o primeiro. A paz foi então restabelecida para aquele povo. Com o passar dos tempos, Plok ficou velho e cansado. Precisava arranjar então um substituto à altura para a sua missão. O escolha recaiu sobre um neto seu, meio aloprado, que passava seus dias vendo TV e jogando videogame. Nesse momento, no mundo subterrâneo, dominado pela temida Flea Queen, seus comandados davam as pinceladas definitivas num plano abjeto para conquistar a Terra do Acrílico. Sua missão é ajudar o jovem e inexperiente neto de Plok a segurar as pontas no pedaço. Música, animação e gráficos adoráveis. Os power-ups constituem o ponto alto do cart e se harmonizam com o humor da história. Os chefes têm um visual chocante, são estranhos, grandalhões e

AKRILLIC SLEEPY DALE



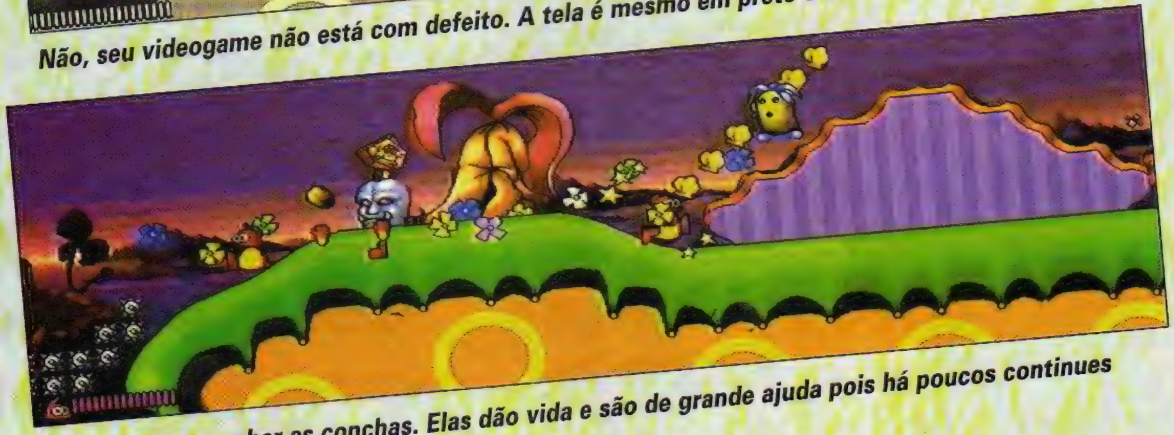
Um dos mestres do game

Em cada fase, muitas surpresas



Fique atento com as pedras

Não, seu videogame não está com defeito. A tela é mesmo em preto e branco



Não deixe de apanhar as conchas. Elas dão vida e são de grande ajuda pois há poucos continues

difíceis. Os membros de Plok parecem elásticos que ele arremessa contra os inimigos. As seqüências de batalhas são imperdíveis. As fases possuem áreas secretas e os níveis são grandes, com continues que fazem sempre você voltar ao começo. Difícil para iniciantes e desafiador para jogador hard-core. São 8 mega de memória e 64 fases. Sai de baixo!

Finalmente, um jogo original. Parece fácil. Nada, brother, é complicado. Acho até que deve ser o primeiro jogo a usar P&B (preto e branco). E quando a ação rola no passado. A música empolga. A ação contra inimigos grotescos. O golpe do herói é um barato. Grande pedida. LM

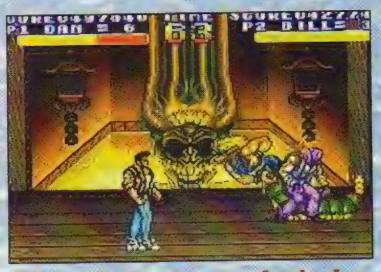
PLOK					Atlus
8 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Aventura			Continue	
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SENGOKU

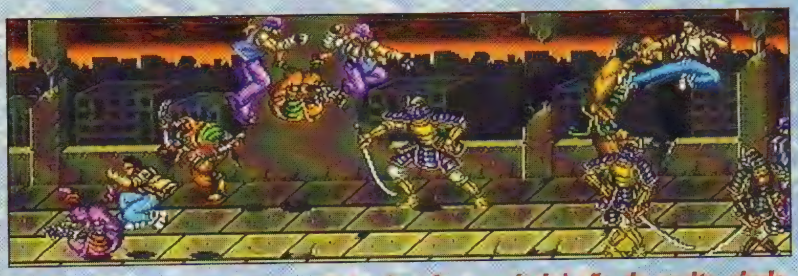
Side-scroll de luta que pega carona no estilão **Final Fight**, Sengoku é o mais novo fighting game para SNes. Tanto a jogabilidade quanto as opções de jogo sofreram alterações positivas, nesta versão de um jogaço do Neo Geo. Você é um lutador que precisa demolir todos os que cruzarem seu caminho. Prepare-se para enfrentar toda a sorte de seres místicos, espíritos, assombrações e demônios. Vários itens de ajuda no caminho: espadas, shurikens, etc. Você pode se metamorfosear em 3 diferentes personagens: samurai, ninja ou em lobo. Para um ou dois jogadores simultâneos.

Joguinho médio, meu caro. Terra e céu, típico purgatório eletrônico! Os inimigos se repetem em demasia e o jogo pode vir a perder a graça. Mas vale a pena conferir, apesar da pisada da fabricante. LM

SENGOKU				Data East
8 Mega 2 Jogadores	Fases: 5 Luta		Continue	
Gráfico				
Som				
Dificuldade				
Fun Factor				
	1	2	3	4	5

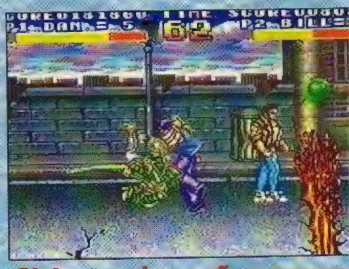


Não se iluda com aparência dos mestres, eles são um páreo duro



Os itens que surgem no caminho (ver box ao lado) são de muita ajuda

No modo para dois jogadores o jogo se torna dos menos complicados



Globos verdes repõem a energ

A aventura se passa hora no céu, hora no castelo localizado nos céus

NBN IMPORT&EXPORT

SUPER NINTENDO - NINTENDO - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

SUPER NINTENDO (ORIG.)
Allien VS. Predator
Battletoads
Bubsy
Batman Returns
Bulls VS. Blazers
Brawl Brothers
Batle Grand Prix
Batle Clash
Cool Spot
Cool World
Captain America
California Games II
Cool Spor 7UP
Extrainnies
Evo 46
Final Fight II
Fatal Fury
Goal
Goof Troop
Hit The Ice
John Madden Football
Krusty's Super Fun House
Lethal Weapon
Mario is Missing
Mecarobot Golf
Mystic Quest
Mortal Kombat
NBA Basketball
Nigel Mansel
NFL Football
Outlander
Out Of This World
Off Road Baja
Prime Goal
Pocky e Rocky
P.T.O.
Pilotwings
Prince of Persia
Race Drivin
Rock Hodit
Road Runner's
Redline F1 Racer
Rock'n Roll Racing
Yoshi Hunting
Super Mario Kart
Super Turrican
Street Fighter II Turbo
Super Off Road
Super Formation Soccer
Super Mario All Star
Tko-Boxing
The Terminator
Tom e Jerry
Taz-Mania
The Great Waldo Search
Turtles IV
The Magical Quest
The Secret Missions
World Heroes
Wid Get
Zombies
Zelda
Utopia (RPG)
Sétima Saga (RPG)
Tomas Hauk (RPG)
Top Gear II

GENESIS (ORIGINAIS):
Aladin
Airton Senna (Japonesa)
Alien Storn
Bubsy
Battletoads
B.O.B.
Bart's Nightmare
Bubsy
Carmen Sandiego
Cyborg Justice
Cross Fire
Chiki Chiki Boy
Chakan
Captain Planet
Dinosaurs
Deathe Dovel
Double Dragon III
Ex-Mutants
Ferrari Grand Prix Challenge
George Foremans KO
Gods
G-Loc
Greendog
Ginoog
General Chaos
Hauntine
Hit The Ice
Jungle Strike
Jurassic Park
Lakers VS. Celtics
Mortal Kombat
Meros
Mig 29
NBA All Star Challenge
Paper Boy
Paper Boy II
Predator II
Rocket Knic Adventures
Road Rash
Ranger X
Rocket Kinai
Road Blasters
Shinobi III
Super Baseball 2020
Spider Men X X-Men
Street Of Rage
Street Fighter II (Or. Edit.)
Super Smash IV
Strike Return
Sonic II
Taz-Mania
The Simpsons Bart Nightmare
Tiny Toon
The Terminator
World Champion Chip Soccer
Wardner
Guns Star Heroes
David Cup Tennis
Hookey NHPL 94
Landstalker (RPG)
Baseball 2020
Zumbi
Hook

GAMES PC:
Arkanoid
At The Zoo
Crack Down
Flashback
Faces
F 15 Strike Eagle
Jimmy Connors
Leminings
Mig 29
Monkey Business
Metal Gear
Megalomania
Murder
Night Hunter
Operation Wolf
Pit Fighter
Rotox
Race Drivin'
Stellar 7
Space Harrior
Shadowlands
Super Space Invaders
Super Contra
The Goodfather
The Gold of the Aztecs
The Games
Thunder Strike

CONSOLES:
Sega Genesis Econômico
Sega CD Genesis Tec Toy
S. Ness Econômico
S. Ness completo
Neo Geo (Série Ouro)

ACESSÓRIOS:
Adapt. P/ S. Famicon, S. Nintendo
Bazuka S. Nintendo
Baloon
Controle S. Nintendo
Controle S. Nintendo Turbo
Controle S. Nint. Prog. Orig.
Controle 6 Botões Mega Orig.
Controle Top Fighter S. Nintendo
Estojo para Cartuchos
Fonte
Game Genie S. Nintendo
Pro II P/ Mega
Pro CDX Adap. P/ Mega CD
Super Multi Pad
Joystick Aviator/Intruder

KITS TAMIYA:
Mercedes Benz 600 Sel
Toyota Celsior
Mercedes Benz AMG 500 SL
BMW 635 CSI GRA Racing
Ferrari Testa Rossa
Porsche 962 C
Taka Q8 CV Toyota
Mazda Savanna RX 7 Cabriolet
Calsonic Skyline GTR GRA
Castrol RB Skyline GTR GRN
Zexel Skyline GTR GRN
Porsche 956
Toyota Tom's 84
Nissan R 89 C
Cabin R 90 V Nissan
Ligier JS 11 (F1)
Tire Changing Pit Crew
Racing Pit Team
Tinta Tamiya
Tamiya Color Spray
Tamiya Modeling Wax (C/ Aplic.)

CD GENESIS:
After Burner III
Batman Returns
Cobra Command
Ecco Dolphin
Final Fight
INXS
Jaguar
Marky Mark
Night Trap
Spiderman
Road Avenger
Robo Aleste
Sewer Shark
Sherlock Holmes II
Sonic II
Time Gal

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE.

CONSULTE NOSSO PREÇOS PARA:

MOUNTAIN BIKES
INSTRUMENTOS MUSIC
CALCULADORAS
BRINQUEDOS
VIDEOS
SOM

PEÇA NOSSA TABELA

TEL/FAX:
(0152) 33.971

CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA - PRATIQUE!

GANHE GRÁTIS

ESTE ADESIVO, E ENTRE VOCÊ TAMBÉM NESTA CAMPANHA

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313 - 000 - Fone: (011) 941-4499

QUANTIDADE LIMITADA

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com selo e enviaremos o adesivo

SNES LANÇAMENTO

Baseado no sucesso de Spielberg. A ação se passa no parque e o objetivo é encontrar ovos perdidos. Esperando por você estão insetos, Tiranossauros, Tryceratops e filhotes. Use as armas. Você também terá de encontrar

VISITOR CENTER

No telhado você encontra o primeiro ID (cartão de identificação) do jogo

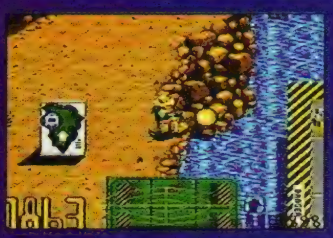
Essas salas são elevadores. Utilize o direcional para se locomover entre os andares

Dentro dos complexos, fique com os ouvidos bem abertos para os ruídos dos dinos

Saiba mais sobre os dinossauros

Vale vasculhar cada canto. Aqui, uma passagem secreta. Há várias no jogo

Você não consegue matar o tiranossauro. A única alternativa é sair no pinote



Ao atirar na catraca, você faz a ponte se mover e, dessa maneira, torna possível a passagem até o barco

D. BOAT

Aqui o interior do barco. Em determinadas áreas do barco, o acesso somente será permitido se você estiver de posse do ID de Ellie

Certas salas só se tornam acessíveis com o night vision. Existe um em cada complexo. Ache-o antes de entrar em salas escuras

Mais um ID. Com este você pode abrir as portas do Nebular Utility Shed (ver mapa nas próximas paginas

RAPTOR

as identidades perdidas de personagens do filme (Dr. Wu, Alan Grant, Ian Halcon, e outros). Há locais em que você precisa de um cartão de identificação para entrar. Na sala dos computadores ou no laboratório, você só enxerga com óculos infravermelhos. Encontre a bateria para carregá-los, em outra sala ou andar. Os computadores são aliados, mas é preciso ligar o gerador de força para ativá-los. O radar permite ler itens e evitar inimigos, além de abrir portões que escondem ovos e mais itens. Entradas, passagens e salas secretas estão em toda parte. Inspecione cada canto e tenha paciência.

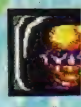
JURASSIC PARK
VISTA PARCIAL DO PARQUE (PARTE SUL)
BEACH SHED
SAV

NEBULAR SHED
SAVE
SAVE
OVOS
MUNIÇÃO

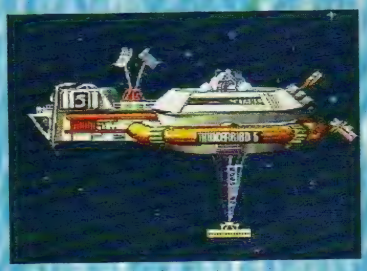
THUNDERBIRDS

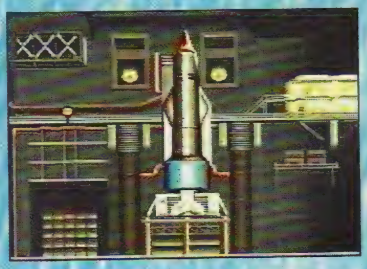
Jeff Tracy

Penelope

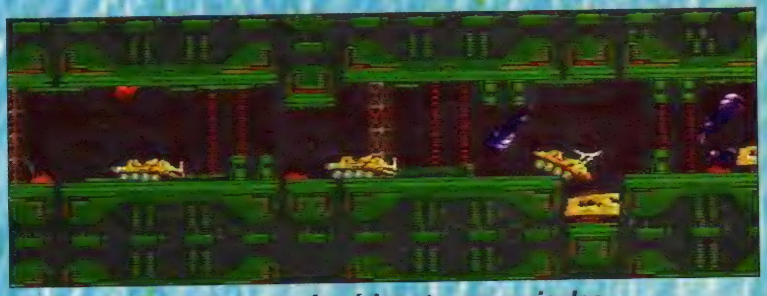

Brains

A Cobra Team fez uma adaptação da famosa série de TV para videogames. A versão para SNes de **Thunderbirds** é pura ação, como era de se esperar. O cartucho tem 8 Mega de memória, dez fases e comporta apenas um jogador. Os cenários lembram os do seriado em alguns momentos, mas são praticamente originais. Temos seis cenários diferentes no modo easy e mais dez no modo hard. As missões baseiam-se no original da TV e os personagens são os mesmos. Eles dão os detalhes de cada missão. Sua tarefa é socorrer pessoas envolvidas em vários tipos de desastre, tentando salvá-las, de preferência. O tempo corre contra você. Se demorar muito em certo cenário, as condições de salvamento se agravam e a tarefa complica. No caso de completar uma missão com um mínimo de estragos, ganha-se uma medalha. Se tudo correr bem e você conseguir conquistar medalhas em todas as missões, terá a rara oportunidade de ver o final verdadeiro do jogo. A ação é bastante diversificada nas diferentes fases. Há algumas com veículos terrestres, outras com marinhos e outras ainda com aéreos. Sem contar o que pode ocorrer a desavisados em elevadores e plataformas. Toda a sua capacidade será posta a prova no cenário seis, quando será preciso controlar três plataformas ao mesmo tempo. Fique esperto que o jogo é de continues. E no final, entre mortos e feridos, todos acabam se salvando. Missão cumprida.





Os mais "velhinhos" vão lembrar das aventuras dos Thunderbirds



Cada missão é composta de várias etapas e veículos

Este lançamento da Cobra Team para SNes é um bom joguinho, se bem que nostálgico. Até me lembro de algumas das missões, são as mesmas que eu via na série da TV quando era menino. A intromissão da fala dos personagens em pleno meio do jogo, acaba tornando-o cansativo. Desconcentra o jogador, que precisa de técnica e precisão para empreender a ação. MK

THUNDERBIRDS Cobra Team

8 Mega 1 Jogador	Fases: 10 Aventura		Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Scott Tracy

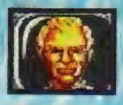
Alan Tracy

Virgil Tracy

Peat

Giveson

Mike


Pilot

Fredy

MISSÕES PERIGOSAS

The secret of Chemical Plant

Uma fábrica de remédios na França está em chamas. O perigo maior são os gases venenosos. Salve os que ainda estão presos

The desert storm

Uma tempestade magnética atingiu o Saara durante um rali. Ajude os competidores tapando os bancos de areia

The law of deep water

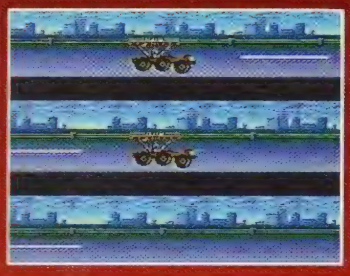
Submarinos desapareceram num local de agricultura submarina. Vá com calma, pois o local é desconhecido

Blast hell

Uma usina termoelétrica na Sibéria se acidentou. Um oceano de fogo se alastra na areia

The trap of the blue sky

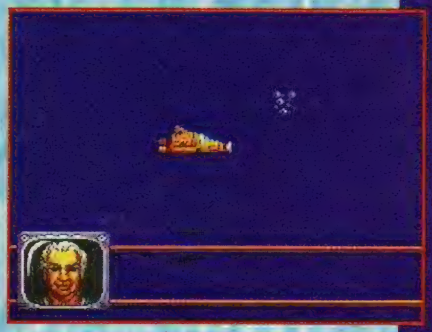
Os competidores de um torneio de vôo livre caminham contra o vento. Descubra o que está acontecendo



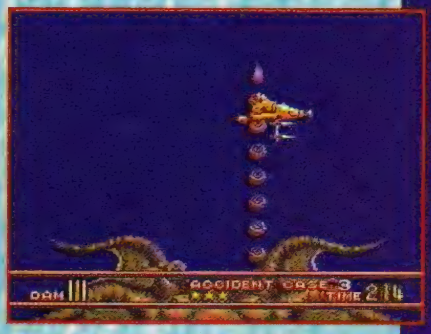
Fire Flash : impossible to landing

O caça-teste Fire Flash manda um alerta de emergência. O trem de pouso falhou e o combustível está acabando. Socorra-os!

O primeiro passo é abrir a passagem subterranêa com seus mísseis



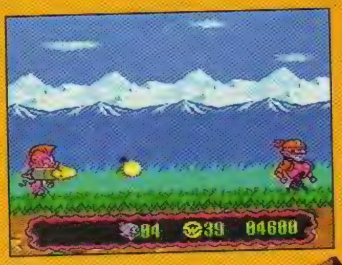
No caminho, não deixe de apanhar esse contâiner



Ao chegar no fundo, atire no polvo e trate de fugir

Na superfície, não se preocupe, sua equipe cuida de tudo

SNES LANÇAMENTOS



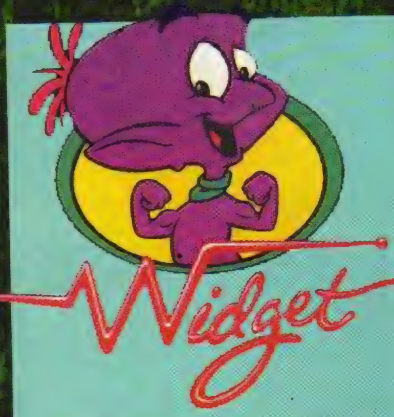
Dennis the MENACE

Adaptação do filme de sucesso, "Dennis, o Pimentinha", para o SNes. Jogo de ação com plataformas e gráficos bem coloridos.

DENNIS the MENACE Ocean

8 Mega	Fases: 6	Continue
1 Jogador	Ação	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■			
Dificuldade	■	■			
Fun Factor	■	■	■		



Widget

O herói veio dos desenhos animados. O jogo é de ação e aventura e o objetivo é coletar itens durante o percurso. Segue o estilão conhecido e sempre preferido de **Super Mario**.

WIDGET Atlus

8 Mega	Fases: 5	Continue
1 Jogador	Ação	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■			

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

jogadores simultâneos e fases de tiro e luta.

CAPTAIN AMERICA Mindscape

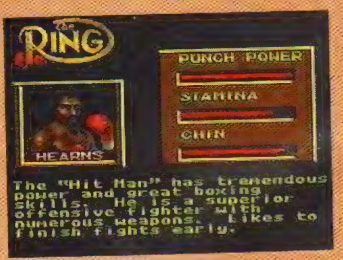
8 Mega	Fases: 6	Continue
2 Jogadores	Aventura	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■		
Som	■	■	■		
Dificuldade	■	■	■		
Fun Factor	■	■			

Um grande jogo de arcade chega para SNes sem altas modificações. Você opta entre 4 heróis (Visão, Homem de Ferro, Arqueiro ou o próprio). Dois

LEGENDS OF THE RING

Esse é o ringue, local de muito soco e pancadaria



lutador muda na luta, de acordo com o que apanha. Modo de exibição (2 jogadores), treino, história ou torneio de mitos.

LEGENDS OF THE RING E.B.

8 Mega	Fases: N/D	Passwords
2 Jogadores	Esporte	

	1	2	3	4	5
Gráfico	■	■	■	■	
Som	■	■	■	■	
Dificuldade	■	■	■	■	
Fun Factor	■	■	■	■	

O melhor no gênero. Pode-se criar um lutador, ou optar pelos existentes. Dentre eles várias feras consagradas. O rosto do

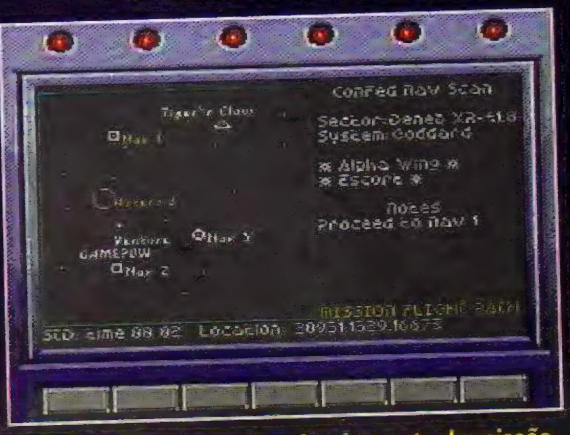
DIA 22
GARANTA A SUA!!!
PREPARE-SE!
Na segunda quinzena
de novembro
corra até as bancas:
Gamepower vai trazer um
STREET FIGHTER à sua altura...
Como você nunca
viu antes!!

THE SECRET MISSIONS

Enquanto está sendo lançada sua terceira versão para PC (veja Game Plus 5), *Wing Commander 2: The Secret Missions* chega para SNes através da Mindscape. Como era de se esperar, a continuação superou o original. Simulador de combate espacial com perspectiva única de primeira pessoa. Lembra-se dos Kilrathi? Os felinos estão de volta e conseguiram desenvolver agora uma arma ideal para destruir o planeta Terra. Como um membro da confederação terráquea, sua missão é pilotar a famosa Tiger Claw e impedir que as forças do império inimigo tenham êxito em seu plano sinistro. São mais de 16 missões diferentes, onde as mudanças de fases dependem do sucesso das anteriores. As cenas dos combates espaciais da versão original foram melhoradas. Durante o pega-pra-capar, seqüências de imagens ("cinematográficas")

DICA

Ao pedir permissão, você pode pousar em qualquer velocidade



Essa tela permite que você veja a rota da missão

Tenha cuidado para não atingir seu companhei

PASSWORDS

CALLSIGN: HENRIQUE

Border Zone
XGBBKHD3HW

Midgard
DBBZKGX4O2

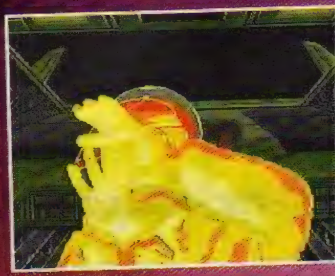
Jotunheim
XG3VKGBCVY

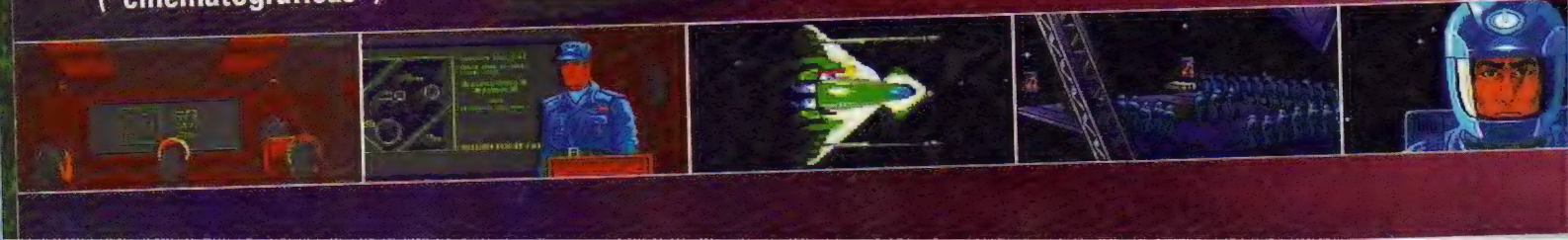
Bifrost
5B3HKCFCLO

Valgard
3ZVCKCCCRV

Vigrid
3VVOKHCL8H

Essas passwords foram cedidas por Henrique Garcia Neto.



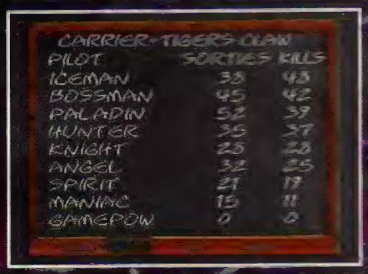


NAVES INIMIGAS

criam uma excelente impressão de profundidade. As naves inimigas surgem de pontos a milhares de anos-luz e, em questão de segundos, estão em rota de colisão, num close fechado. Se, para destruir uma delas é preciso ser rápido no botão, imagine quando toda uma frota se desloca em sua direção? A música traz o clima futurista, num estilo melodramático com efeitos sonoros espa(e)ciais.
Seu arsenal é composto de um tiro laser e quatro tipos de mísseis. Porém, numa tela à parte, pode-se recorrer a um equipamento High-Tech, como radar digital de 360° de visão. É preciso muito treino para pegar a manha necessária para pilotar a nave. Além disso, o bom piloto terá que aprender a ler rapido o computador de bordo que fornece informações essenciais como munição, mapa de navegação, comunicação com o parceiro e check-up do sistema de controle. Existem opções de dificuldade para atrair tanto o amador como o pro. As missões secretas são fáceis, chegam a parecer uma prática de simulação. Divididem-se em dois níveis: Rookie e Ace (recruta e ás).

Os grandões costumam aparecer sem avisar

Acerte os caças grandes por trás, nas turbinas



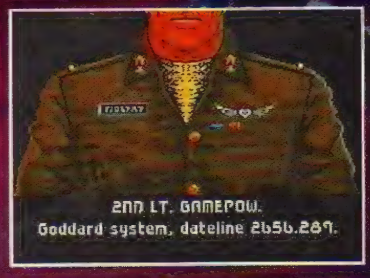
Promoção só para os eficientes

Proteja as naves aliadas

De perto, use full weapons

Use o simulador para treino

Parabéns! Tiro certeiro!



O recomeço é como 2º tenente

Não há criatura no mundo animal que entenda mais de simuladores que eu. O único que chega perto é o Kamikaze. O lançamento deste cart para SNes vem em boa hora. Simulador Espacial é raridade para este sistema, deve ter uns três títulos. Essa continuação não inova muito. Os gráficos e parte sonora sofreram poucas mudanças. A nova é, sem dúvida, o desafio ajustável (Rookie and Ace). Mas dá um caldo. Arrisco encaixá-lo entre os três melhores simuladores para SNes, ao lado de Pilot Wings e Look On. Poderoso!

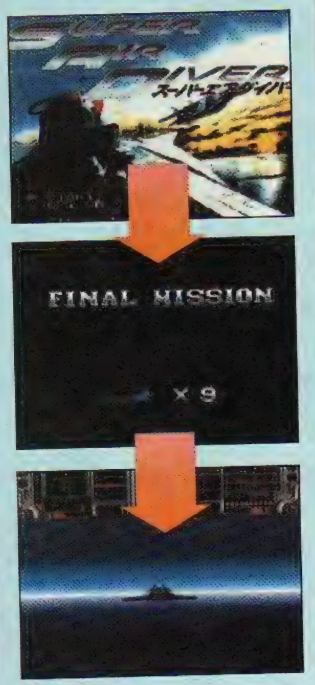
WC: THE SECRET... Mindscape

8 Mega 1 Jogadores	Fases: N/D Simulador		Password Continue		
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

POWER SNES DICAS

SUPER AIR DIVER

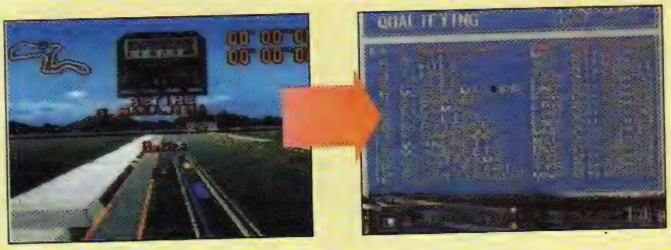
Escolha as missões e ganhe vidas



Na tela-título aperte Y, B, A, B, Y, Y, B, A, B, Y, B e Start (no controle 1). Agora use Y e B para selecionar as missões e X e A para escolher o número de vidas.

SUPER F1 - CIRCUS 2

Pole Position Fácil



No modo World Champion (ou Spot Entry), durante o teste de qualifying, mantenha apertado L, R, ↓ e, sem soltá-los, dê Start. Você será pole com o tempo recorde de 30 segundos.

Final Fácil

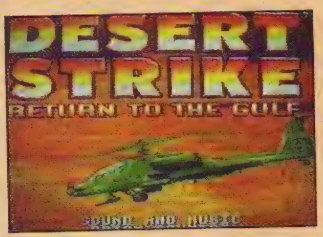
Na tela Mode Select, pressione Select + Start. O final do jogo aparecerá de mãos beijadas!

Veja as Race Queens

Na tela menu, pressione Select. Você poderá apreciar uma tela com quatro "Race Queens". Convenhamos, a segunda tela é bem melhor que a primeira.

DESERT STRIKE

Passwords

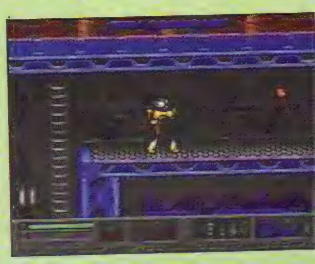


Com esses passwords, você poderá passear por todas as missões do jogo, atirando:

Fase 1: **3ZJMZT7**
Fase 2: **K32L82R**
Fase 3: **JR8P8M8**
Fase 4: **F9N5NCJ8**

BOB

Super Password



Use o seguinte código especial na tela de passwords para começar o jogo com todos os armamentos: 0900.

PATETA

Passwords

1) Banana Rubi Cereja Banana Cereja
2) Cereja Rubi Diamante Cereja Banana
3) Rubi Cereja Diamante Diamante Rubi
4) Banana Cereja Diamante Rubi Banana

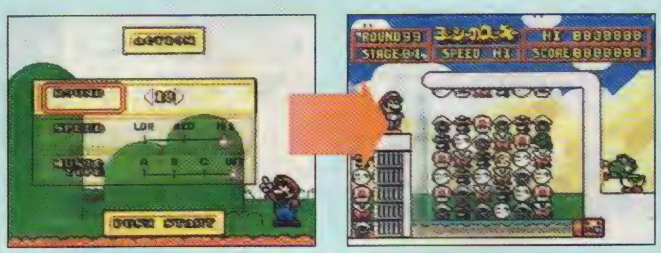
DEATH VALLEY RALLY

Comece com 75 vidas

Quando a tela título aparecer, aperte e segure os seguintes botões: R, Y ←, Select, Start e X. Você começará o jogo com 75 vidas. O resto é fácil.

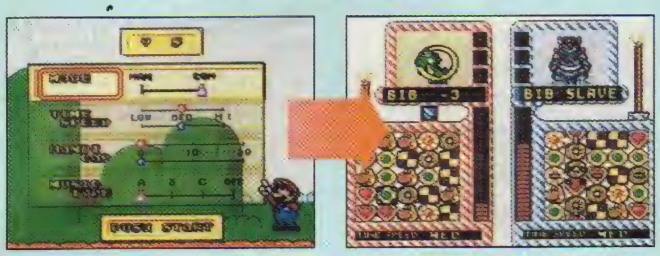
YOSHI'S COOKIE

Round 99



Na configuração da primeira foto (Round 10, Speed Hi e Music Off), digite no controle 2: L+R+Select+Start. Você poderá escolher até o Round 99.

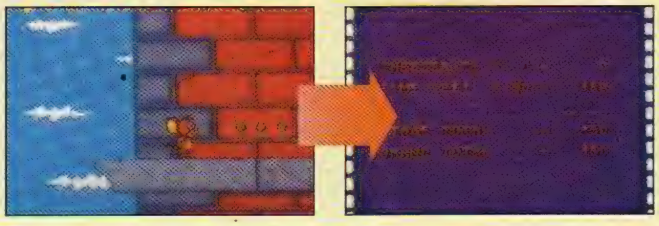
Lute com a Koopa azul



No modo VS, deixe na configuração da foto (Mode: com) e pressione no controle 1: L+R+X e Start. Você poderá enfrentar a Koopa azul.

TOM & JERRY

Passe de fase



Para passar de fase sem problemas, durante o jogo, pause e digite no controle 1: L, X, B, B, A, X, Y, Y, B e R. Easy!

99 Vidas

Durante o jogo dâ uma pausa e aperte: L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B e R. O marcador só contará 9 vidas, mas na verdade você possui 99.

NETUNIA

MIAMI - FLÓRIDA

- Nós colocamos o mundo em suas mãos
- Habilitamos seu telefone
- Empresa credenciada Telesp

Fujitsu
Motorola, Nec e outros

NETUNIA IMPORT. EXPORT. CORP.

CONSULTE-NOS

FONE:(011) 66.3318 - 67.2135 - FONE/FAX: (011) 66.5618

POWER NES DICAS

BATMAN RETURNS

Passwords e invencibilidade

Os códigos abaixo servem para entrar em qualquer fase desse grande jogo da Konami. Com eles você também se tornará invencível aos tiros e socos dos inimigos. No entanto, você ainda corre risco de morrer em quedas de telhado ou abismos.

1-1: 1995 14 BBBB 51
1-2: 1996 14 BBBB 61
2-1: 1997 14 BBBB 71
2-2: 1998 14 BBBB 81
2-3: 1999 14 BBBB 19
3-1: 199! 14 BBBB 18
3-2: 199B 14 BBBB 17
3-3: 199X 14 BBBB 18
4-1: 199D 14 BBBB 15
4-2: 199Y 14 BBBB 14
4-3: 199Z 14 BBBB 13
5-1: 199☆ 14 BBBB 89
5-2: 1991 14 BBBB 66
6-1: 1992 14 BBBB 21
6-2: 1993 14 BBBB 64

KIRBY

Mais opções

Termine o jogo e carregue o arquivo terminado. Pode-se escolher outros modos como jogar somente os bonus stages e mestres.

FIRE 'NICE

Níveis escondidos

Após terminar o game há uma maneira de acessar fases secretas. Após a palavra "The End" volte para a tela-título, pressione e mantenha o botão select e digite B 10 vezes. Uma nova tela surgirá e você poderá jogar em novas fases. Com esse, truque você terá também o sound test do cart e pode ainda escolher qualquer fase anterior.

Game Land

SÓ A GAME LAND PODE OFERECER:

- 3 ANOS DE MERCADO
- QUALIDADE DOS PRODUTOS
- ENTREGA RÁPIDA E GARANTIDA

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

SOLICITE UMA TABELA COMPLETA COM TODOS OS TÍTULOS E ÚLTIMOS LANÇAMENTOS.

CARTUCHOS PARA TODOS OS SISTEM

APARELHOS COM GARANTIA DE 3 MESES

SUPER NINTENDO COMPLETO US$ 200

SUPER NINTENDO JUNIOR US$ 160

SEGA GÊNESIS US$ 160

SEGA CD US$ 400

TEMOS JOGOS EM CD PARA ALUGUEL E VENDA

SÃO PAULO - AV. POMPÉIA, 510 - VILA POMPÉIA - TEL: (011) 262.5257 E 262.8115 (TEL/FAX)
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO: 2ª À 6ª DAS 10:00 ÀS 20:00 HS.
SÁB. DAS 10:00 ÀS 17:00 HS.

FLORIANÓPOLIS - SHOPPING BEIRA MAR 2º PISO (JURERÊ)/ LOJA 419

ARCADE

De novo a ***GP*** chega na frente. Já mostramos, com exclusividade, a nova versão de **Street Fighter** na edição passada. Mas não era a definitiva e mudanças foram feitas para melhorar o jogo. No modo tournament, cada batalha é decidida num único round e com 3 delas define-se a colocação. Da 1ª batalha saem os 4 primeiros colocados. Para definir o placar geral, vencedores e vencidos lutam entre si. A partir da segunda batalha, o computador decide em qual máquina você luta. Não há empate, o0 placar define o vencedor. O "Tecnical bonus" é outra novidade: "first attack" é um bônus para o 1º ataque bem colocado. O "combo bonus" acontece ao se acertar uma seqüência - com golpes especiais é maior. "Reversal bonus" ocorre quando se atinge o oponente durante um golpe ou quando se levanta com um golpe invencível e atinge o oponente. Cammy tem mais golpes. O "Spinning Bird Kick" aéreo, da Chun Li, voltou com trajetória parabólica. O mesmo ocorre com o "Tatsumaki" de Ryu e Ken.

Cammy, Inglaterra

Dee Jay, Jamaica

T. Hawk, México

Fai Long, Hong Kong

STREET FIGHTER II

The New Challengers

Ken, USA

Ryu, Japão

Chin Li, China

Guile, USA

E. Honda, Japão

Dhalsim, Índia

A Capcom não pára e introduziu algumas modificações no jogo, sempre com o objetivo de aprimorar os duelos entre os antigos e novos personagens. ***Gamepower*** não costuma deixar o leitor na mão e trouxe, de novo com exclusividade, fotos, novos golpes, e todos os detalhes que você precisa saber sobre o mais que clássico ***Street***. Prepare os punhos! E torça para versão aparecer rapidinho no seu SNes.

Como dissemos na edição passada, Mike Bison ganhou este golpe: Buffalo Head Butt

O Spinning Bird Kick não foi retirado como disseram por aí. Mas a trajetória é parabólica

Essa voadora mudou: agora é ↓ + chute médio durante o salto

Balrog continua animal! Com este golpe o 6 Hit Combo é easy!

Cammy ganhou este novo golpe especial excelente para fugir de magias e contra-atacar ao mesmo tempo: é o Accel Spin Knuckle!

Yoga Fire lento não derruba o adversário. Acerte outro golpe

A técnica de derrubar as voadoras com o Machine Gun Upper está mais garantida

Contra-ataque as rasteiras dos inimigos com este soquinho de Dee Jay. Não tem erro!

Batalha entre os novos guerreiros. Que capricho nos cenários!

gief, ex-URSS

Blanka, Brasil

Sagat, Tailândia

Balrog, Espanha

Mike Bison, USA

Vega, Tailândia

GOLPES ESPECIAIS

OS NOVOS GOLPES PARA QUEM PERDEU A ÚLTIMA GP

DEE JAY

Machine Gun Upper: (c) ↓↑ + soco repetidamente para maior eficiência
Double Rolling Sobatt: (c) ↔ + chute. Poderoso!
Air Trasher: (c) ↔ + soco.
Uma magia bem parecida ao Sonic Boom.

CAMMY

Cannon Spike: →↓↘ + chute.
Se afasta ao acertar o inimigo.
Spiral Arrow: ↓↘→ + chute. Golpe paraluso.
Accel Spin Knuckle: →↙→ + soco. Escape das magias.

THUNDER HAWK

Mexican Typhoon: 360° no direcional + soco.
Arremesso furacão.
Tomahawk Buster: →↓↘ + soco.
Para sua segurança, tente atrair o inimigo.
Condor Dive: aperte os três botões de soco durante o salto.

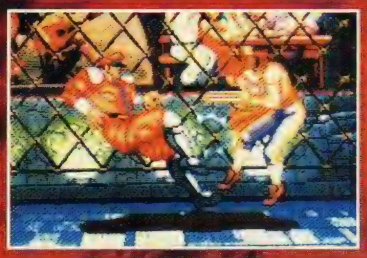
FEI LONG

Shienkyaku: ←↓↙ + chute.
Para contra-atacar investidas aéreas.
Rekkaken: ↓↘→ + soco. Três socos seguidos podem dinamitar a energia do oponente. Para isso treine bastante.

Derrube as voadoras com este soco forte agachado. É tiro e queda!

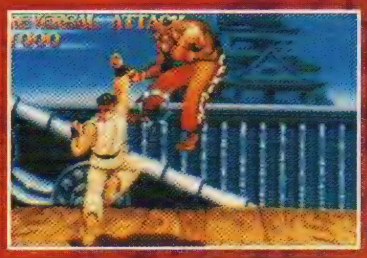
Os golpes de Bison estão com um tempo de carregamento maior. Mas estão poderosos mesmo assim

Este golpe acerta seguidas vezes. Use-a para aumentar a distância entre os luatdores a acione o Screw Pile Driver!



O Double Knee Press agora derruba se pegar em cheio! Thrash them!

Este é um bônus para sequência de golpes. Use-o para ficar na frente nos pontos



Bônus para contra-ataque. Ao cair levante com Shouryuken (ou qqualquer golpe invencível)

Ryu
Fire Hadouken - ←↙↓↘→ + soco: derruba o inimigo

Ken
Fire Shouryuken - →↓↘ + soco forte: pega 3 vezes

Chun Li
Kikouken - (c) ↔ + soco: novas características e gráficos

Blanka
Backstep Rolling - (c) ↔ + chute: mais uma bolinha

Zangief
Flying Power Bomb - 360° + chute (de perto)
Atomic Suplex - 360° + chute (mais perto)

M. Bison
Buffalo Head Butt - (c) ↓↑ + soco: escapa de magias

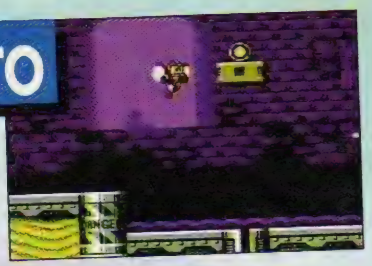
Balrog
Sky High Claw - (c) ↓↑ + soco (soque durante o vôo)

Vega
Devil Reverse - (c) ↓↑ + soco: movimentos imprevisíveis

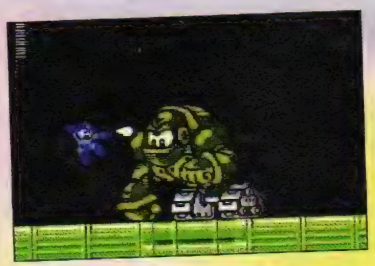
OBS: Os nomes dos lutadores são da versão japonesa. (c) = carregar

MEGA DA

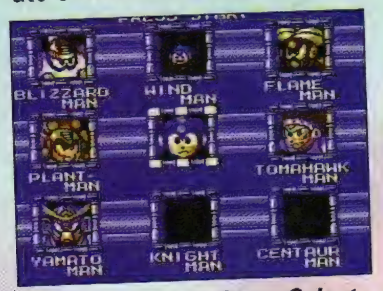
A série Mega Man é um clássico do Nes com suas plataformas em side-scrolling. Você não ficará desapontado. Em **Mega Man 6** o adversário mudou, agora é o diabólico Mr. X. Como nas demais encarnações, **Mega Man 6** é um robô que pode correr, pular, escorregar, escalar e atirar com seu Mega Buster, com diversos níveis de potência. Seu objetivo é detonar os parafusos dos adversários, roubar suas armas e usá-las para torrar os parafusos restantes. Seu melhor amigo é Rush Dog, que o transforma num Jet Adaptor (que faz você voar) ou num Power Adaptor (que o ajuda a abrir paredes). Você pode ainda chamar o poderoso robô B-E-A-T que desaparece com os inimigos num flash. Oito robôs pavorosos nos finais de cada uma das 8 fases. Mais 4 no castelo de Mr. X. Quando encontrá-lo, haverá uma reviravolta em tudo e você terá mais quatro fases até o final. Para isso vai



Trate de voar por cima do óleo para não escorregar



Até esses monstros têm uma luz suave na cabeça



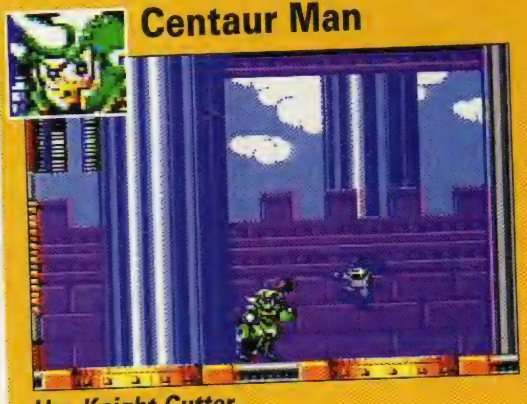
Quadro negro no Stage Select significa que falta um item

Knight Man

Use Mega Buster

Blizzard Man

Use Flame Blast



Centaur Man

Use Knight Cutter

Plant Man

Use Blizzard Attack

DETONE

MAN 6

GER

S ROBÔS

Megaman continua oferecendo muita diversão

O número 3 na plataforma é o tempo que lhe resta

precisar da ajuda de um hamster robotizado. Agora a Capcom caprichou nos chefes-robôs. Muitas das armas parecem saídas dos jogos anteriores, assim como inúmeras passagens. O fabricante introduziu alguns novos inimigos nas fases para dar mais "molho". Alguns subchefes são risíveis, como Hard Hat Mac e pinguins-foguetes. Há novas áreas para explorar, com temas novos, como o campo de óleo inflamável.

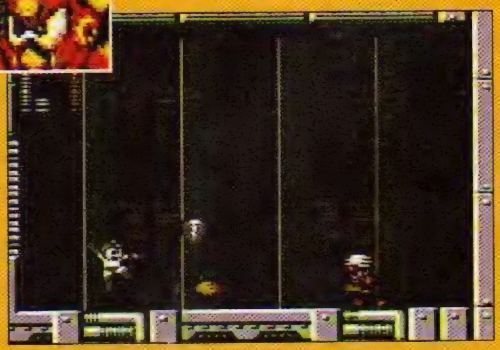
Quem viu um, viu todos! Se você nunca os jogou, comece por Plant Man, Yamato Man e o resto da tribo. Se você é um megamanmaníaco, saiba que este é igual a todos os outros. Gráficos de 8 bits com animações melhores para o herói. Fundo de acordo, brilhante, colorido. Som metálico-robótico qualidade Nes. Você certamente curtirá, mas é do tipo que fica na cabeça horas depois. **MK**

MEGAMAN 6					Capcom
4 Mega 1 Jogador	Fases: 16 Ação				Password
Gráfico					
Som					
Dificuldade					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

Tomahawk Man

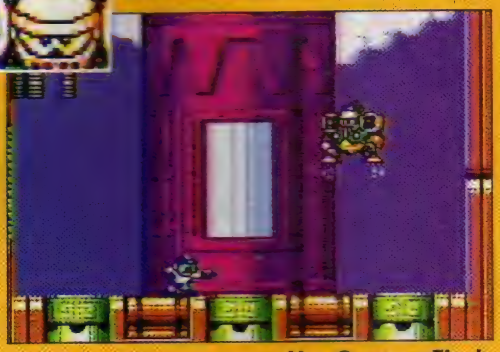
Use Plant Barricade

Flame Man



Use Wind Storn

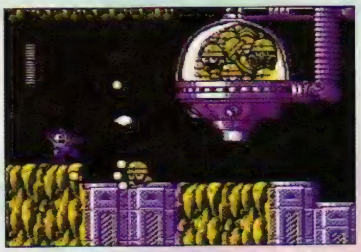
Wind Man



Use Centaur Flash

Yamato Man

Use Silver Tomahawh



Não perca tempo com os pequenos Macs

Pugsley's Scavenger Hunt

Por Lance Boyle

A Família Addams já rendeu dois títulos de sucesso para o SNes e um para o 8 Bits. Dessa vez o representante é o pequeno Pugsley, aquela peste de gordinho que só apronta traquinagem. Pug se vê sozinho em casa e nota que algo de estranho está

Dica: do lado de fora, use o chapéu para ir ao telhado. Existem guloseimas extras

acontecendo. A partir daí é ação nonstop. No novo jogo da Ocean para Nes, você tem que ajudar Pug a decifrar o estranho desaparecimento de sua família. Os fanáticos por gráficos cartoons e coloridíssimos estão na página certa. Muita aventura side-scroll hop-n-bop (à lá Mario Bross).

NES
Pugsley's Scavenger Hunt
(Ocean)

Os gráficos são bastante coloridos , mas o som do jogo mostra uma certa monotonia.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.0	4.0	3.0	Interm.

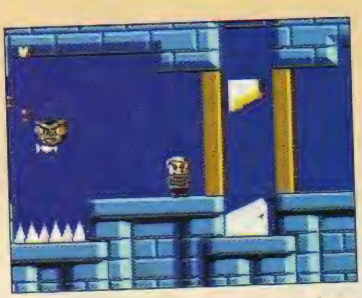
Dois Mega
Disponível: out.
Ação/Aventura
Ação horizontal
Sete fases

Um jogador
Continues ilimitados
Passwords

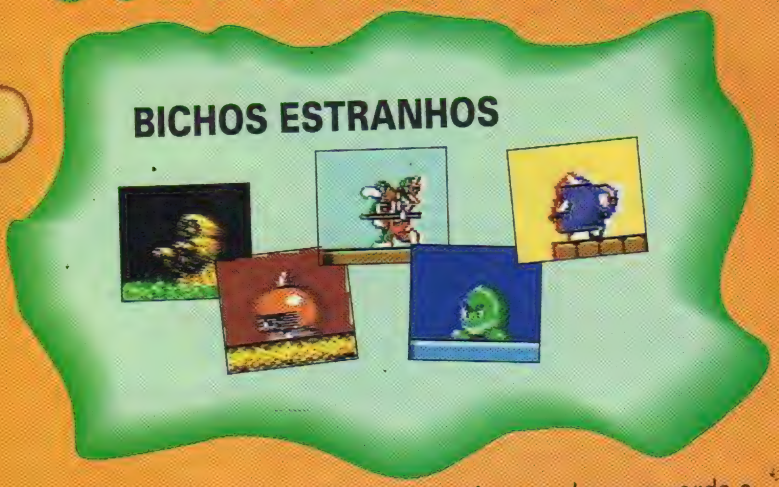
PUGSLEY NA TERRA DOS SONHOS

Com Gomez, Vovó e o restante da família raptados e muito bem escondidos, Pug tem que vasculhar cômodo por cômodo da velha mansão, numa busca frenética. Ele bem sabe que pode se perder na

Dica: encontre uma parede cheia de vidas no aposento secreto do balcão principal



Dica: essa guilhotina tem duas lâminas, uma superior e outra inferior. Cuidado!



imensidão do casarão. É um terror! São sete aposentos para explorar, incluindo jardins, jazigos e passagens secretas lotadas de power-ups. Gráficos cartoons bem feitos e inimigos originais garantem a qualidade ao jogador mais exigente. O que os gráficos tem de positivo, não se repete na parte sonora.

OS PROBLEMAS DE PUGS

Infelizmente, os problemas de Pug não se resumem exclusivamente à música e ao som. A jogabilidade torna-se muito repetitiva com o decorrer das fases (cuidado para não pirar que nem o Tio Chico!). As habilidades se limitam a poucos movimentos. Com os power-ups, o nosso herói pode adquirir vários poderes como aumentar a velocidade a até mesmo voar, mas basicamente a ação consiste em esmagar os inimigos. O controle é fácil e monótono. Uma das maiores vantagens são

sistema de passwords e continues ilimitados, uma cancha da fabricante para facilitar a vida dos heróis d resistência. Para isso, é claro, você vai gastar os

Dica: há surpresas perto da parede externa da mansão Addams

Dica: pule na hora certa e s livre nos canibais

continues ilimitados, porque, por incrível que pareça, o joguinho é dific Os iniciantes podem cont com a ajuda das alavanca ON/OFF e portas de saída para faturar. Jogo bom, t bom quanto o seriado e duas versões anteriores!

GAME SHOPPING

MANIAC GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO DE S.NES E MEGA DRIVE EM 30 MINUTOS, COM 2 ANOS DE GARANTIA POR US$ 10,00.

PROMOÇÃO - GRÁTIS

DESBLOQUEAMOS SEU S.NES E NES NO ATO DA TRANSCODIFICAÇÃO.

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM VIDEOGAMES CONSERTOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE TELEVISOR, VÍDEO CASSETE, CD ROOM, CD PLAYER, SOM E ACESSÓRIOS DESBLOQUEAMOS MEGA DRIVE E MEGA CD ORÇAMENTOS SEM COMPROMISSO

VENDEMOS KIT DE TRANSCODIFICAÇÕES PARA S.NES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

MANIAC GAMES

R. DOMINGOS DE MORAIS, 211 - CJ. 3
TEL: (011) 573.0586
CEP: 04010 970 - SÃO PAULO - SP

ALL STAR GAMES

★ ★ ★ ★ ★

• VENDA DE CONSOLES, CARTUCHOS E ACESSÓRIOS
• SALA DE JOGOS
• S. NES, MEGA, NINTENDO E MASTER

S. NES JR. - 155 U$
MEGA CD - 380 U$

S. NES COMPLETO 190 U$

R. AURELIANO LEAL, 52 - CEP 02334-090 - ÁGUA FRIA
SÃO PAULO - SP - TEL: (011) 290-9372

PLAY GAMES

TROCA DE FITAS

MEGA, NINTENDO, MASTER US$ 2,00
SUPER NES US$ 6,00

LOCAÇÃO DE FITAS

ONDE VOCÊ ACHA AS FITAS RECÉM LANÇADAS!
CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS

R. MADRE CABRINI, 299 - V. MARIANA - TEL: (011) 575.9730
AV. GIOVANI GRONCHI, 6335 - MORUMBI - TEL: (011) 844.8019

TOYS ELECTRONICS

CONSERTO DE BRINQUEDOS — TRANSCODIFICAÇÕES
COMPRA E VENDA DE APARELHOS USADOS

Consertamos Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phanton System, Televisores Importados.
ORÇAMENTO GRATUITO HORÁRIO: 2ª à 6ª das 10:00 às 18:00 hs.
Sábados das 9:00 às 18:00 hs.

SHOPPING ELDORADO
Av. Rebouças, 3970 - 1º subsolo - Loja 1009
Tel.: (011) 814.0455 Sequencial/Fax:(011) 814.9560

FIREBALL GAMES

Locação, Compra e Venda

• Novos e Usados • Acesórios
• Cartuchos • Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

RUA COROPÉ, 165 - Pinheiros - São Paulo
Tel.: (011) 813-6179

CURITIBA

STAR game

Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
• GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

TARGET

LOCAÇÃO E VENDAS

• ACESSÓRIOS
• CARTUCHOS
• CONSOLES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA

Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607

LINX GAME

A MAIOR LOCADORA DE GAMES DA REGIÃO.
Locação e Vendas

• Cartuchos
• Acessórios
• Consoles

Interlagos

Av. Inácio Cunha Leme, 297 Jd. Suzana - SP

NORTE NORDESTE

AGORA PERTO DE VOCÊ
DISTRIBUIDORA DE GAMES

GALAXIA GAME

• SOLICITE NOSSA TABELA

ALÉM DO PREÇO, VOCÊ GANHA NO SEDEX

AV. DOM LUÍS, 733 - TEL: (085) 261.4724 - FORTALEZA - CE

MORTAL KOMBAT

NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA COM PREÇOS PROMOCIONAIS PARA FITAS E VIDEOGAME

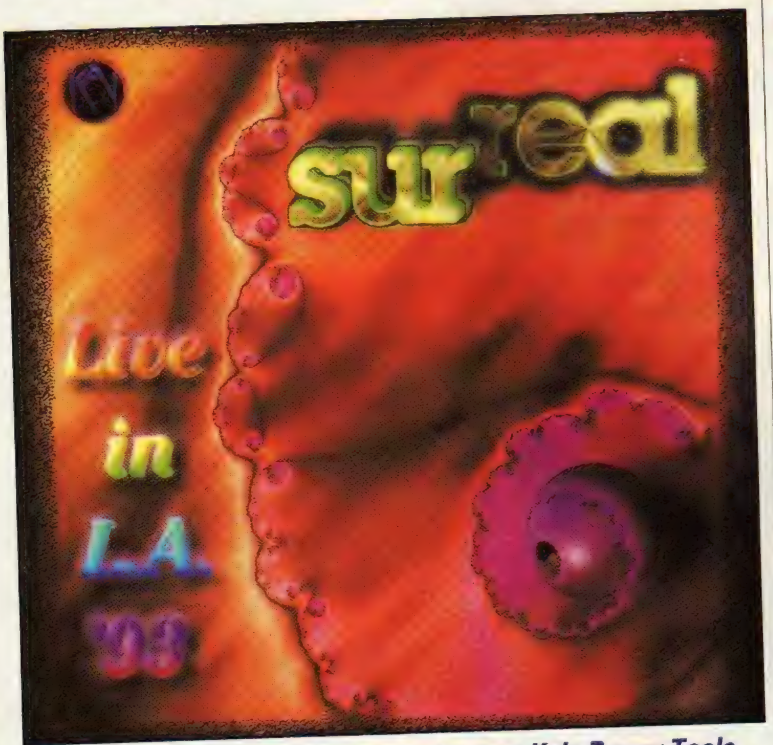
Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel.: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

CIBERNÉTICA SURREAL

DALI SEM PINCÉIS



Uma amostra do que é possível criar com Kais Power Tools

Criar telas de apresentação gráfica surrealistas, com efeitos de última geração? A pedida certa é Kais Power Tools, software para Macintosh e Windows. Mistura texturas usando mais de 500 cores e transparências, imagens fractais, traços 3D e técnicas avançadas de colorização e pixelstorns. O programa da HSC aliado ao Adobe Photoshop ou ao Painter são verdadeiras explosões bem na telinha do seu computador!

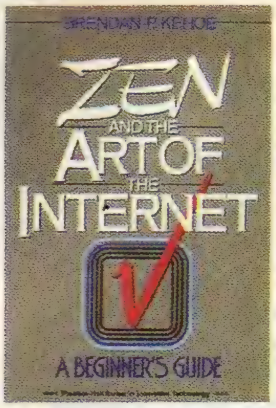
MODELISMO

O MANUAL PARA FÃS E AMANTES DE AUTOMÓVEIS

O velho passatempo de montar miniaturas de carros ganhou novo atrativo. A Revell, uma das grandes fabricantes mundiais de kits para montagem de carros e aviões, lançou um CD que explica a confecção de miniaturas de 4 de seus modelos de maior sucesso. Por US$ 59,95 pode-se adquirir o CD que explica como montar máquina Bugatti EB 110, Porsche 911 "Slant Nose" BMW Nazca M12, e Lamborghini KLP500S. O CD traz um kit do "Slant NOse" e possibilita simulação com as cores com que você pode colorir seu carang Apresenta também simulação de pilotagem e u glossário de termos técnicos. Prato cheio para quem se amarra em carros.

ESTRADA DIGITAL

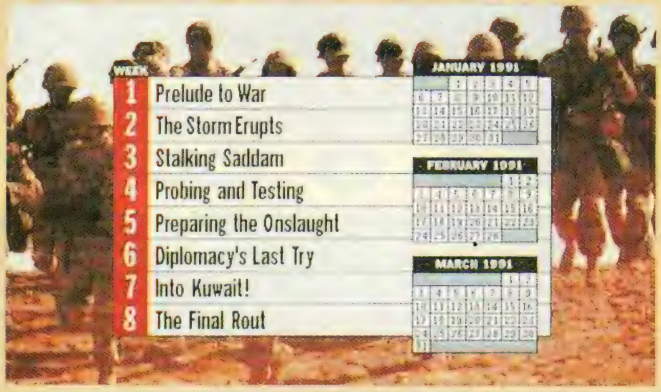
A FONTE



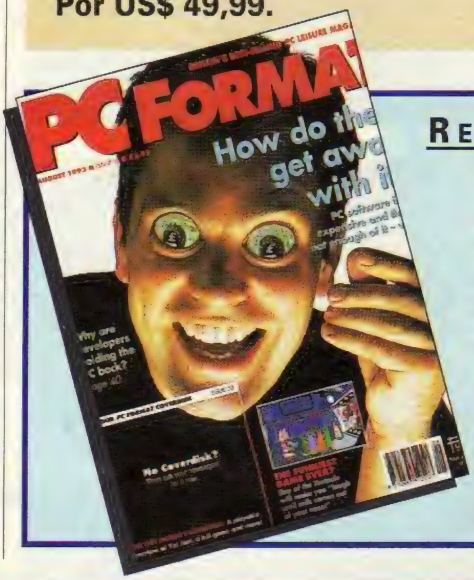
Com a equipe adequada e um modem de computador, você pode integrar o Cyberspace, no caso a Internet, uma espécie de rodovia digital. Considerado a Bíblia do navegador, o livro "Zen and The Art of Internet", é uma bússola para elucidar os marinheiros de primeira viagem, ou seja, um guia que o ajudar a explorar os serviços da Net. Qualquer aficionado de leitura high-tech pode encontrar soluções e romper as fronteiras e os obstáculos da Digital Highway.

LEITURA MODERNA

A INTERAÇÃO DA INFORMAÇÃO



Os jornais globais que se cuidem. Combinando a multimídia da Warner, com um dos mais respeitados grupos jornalísticos da América, o Time Magazine, Desert Storm rompe a barreira da informação e cria um novo estilo de interação. Este disc "best-seller" trabalha com uma perspectiva única: reportagens de centenas de jornalistas, fotos e entrevistas gravadas em fita cassete. A conclusão é sua. Por US$ 49,99.

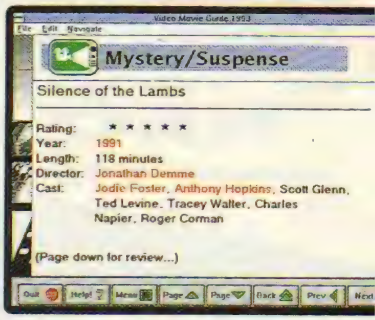


REVISTA DO MÊS

A inglesa *PC Format* levou a indicação do mês. Muito jogo, informacões mil e uma capa que dá água na boca. um primor de gráfico. £ 2,95.

ZAPPING

VÍDEO DO TERROR AO ROMANCE



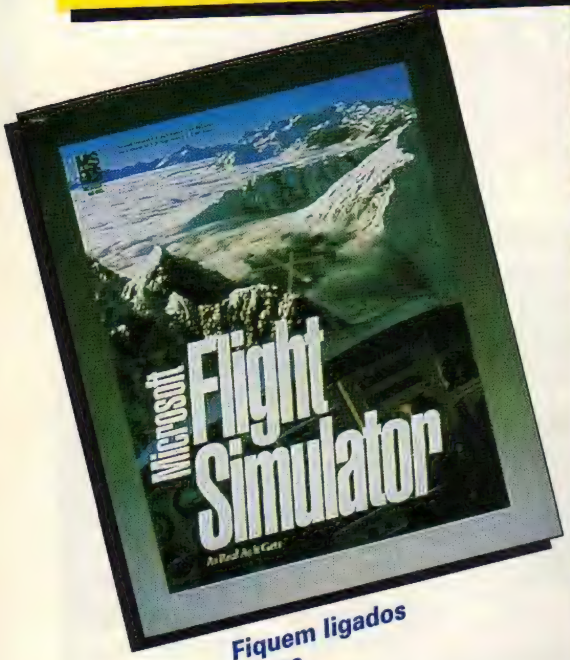
Video Movie Guide, o mais completo guia de video eletrônico para MPC CD Rom. Quem garante é a fabricante, a Advanced Multimedia Solutions. Por US$ 35 você tem informações sobre mais de 12.800 filmes do mundo todo. Organizado obedecendo categorias e usando linguagem para todo tipo de leitor, tem uma lista com os mais diversos e exóticos estilos: seriados, B, Spaghetti Italiano, horror, séries de TV, clássicos. Mais de 1400 fotos digitalizadas com referências de estrelas, diretores, título, gênero e prêmios da academia. Ideal para profissionais e amantes da sétima arte!

A COR DA GRANA!

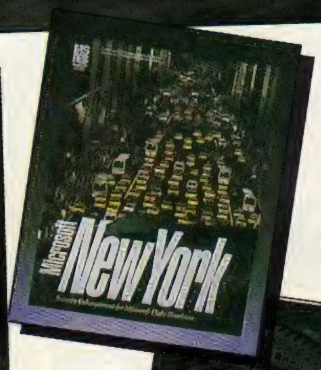
Por US$ 39,95 você fica sabendo tudo sobre dinheiro. Money, Money, Money! da Aris Enterteinment apresenta imagens de várias moedas internacionais com suas cotações. Excelente para exposições de negócios, educação e desktop.

O CÉU É O LIMITE

NÃO PERCA O CONTROLE



Fiquem ligados nessa



Mais de 12.000 horas foram gastas para a criação de Flight Simulator 5, da aliança Microsoft-BAO (Bruce Artwick Organization). Não é para menos que o software está sendo considerado o melhor simulador de vôo para microcomputadores dos últimos tempos. São quatro modelos de aviões para escolher, cada qual com seu próprio painel digitalizado correspondente ao design original da nave. Os cenários têm estruturas e efeitos gráficos que traduzem a paisagem urbana. Durante o vôo você terá a visão de "focos de cenário" que podem ser vilarejos ou florestas.

Os cenários têm muito realismo e detalhes minuciosos

Os instrumentos do cockpit...

...obedecem o design original

As pistas dos aeroportos são como fotos digitalizadas. A transição entre dia e noite se dá co gradações de cores, tons sombras. Até detalhes atmosféricos foram respeitados - que tal cruz nuvens, ou sobrevoar tempestades? Requer tr disquetes de 3.5 num modelo acima de 386sx. Há cenários de New York Paris, com visual foto-realístico. A BAO já trabalha em novas versõ de design de naves e cenários, e um novíssim simulador de Controle d Tráfego Aéreo, ambos compatíveis com o FS-5 Bom vôo!

AMIGA

Os gráficos são um dos pontos de maior destaque do jogo

ENDURO DIGITAL

Realidade virtual na lama. Não, não pense que falamos de Brasília e suas mazelas, mas de algo mais interessante. Quem queria experimentar a sensação de estar num carro, trilhando os inóspitos caminhos de um enduro e sem a dureza de uma prova desse gênero está com a faca e o queijo na mão. Ou melhor, com o Amiga e o volante virtual de **Rally**, o simulador da Europress Software baseado na parte britânica do World Rally Championship.

Muita 3D e um co-piloto computadorizado dão o toque esperto desse jogo

que ainda está em fase de confecção e prometido para meados desse mês. Mas já se tem uma certeza: o piloto tem que ser fera, para ultrapassar os desafios que vão surgindo, como neve, acidentes geográficos de toda a natureza. Os greaficos são de babar, com enorme qualidade.

THUNDER GAMES

Um novo conceito em locação e vendas

AQUI VOCÊ ENCONTRARÁ OS PRINCIPAIS TÍTULOS DO MERCADO MUNDIAL DE VÍDEO GAME COM LANÇAMENTOS DE PONTA E GARANTIA DE MELHOR PREÇO E MENOR PRAZO DE ENTREGA

UA BARÃO DE TRAMANDAÍ, 293A - VILA ALPINA
SÃO PAULO - SP - CEP: 03207-000

FONE: (011) 917-2228

EMETEMOS PARA TODO BRASIL VIA SEDEX

SE VOCÊ É LOJISTA OU DESEJA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES, SOLICITE NOSSA TABELA COMPLETA. TEMOS DESCONTOS ESPECIAIS PARA VOCÊ.

REPRESENTANTES COMERCIAIS
BAURU/SP - TEL: (0142) 34.3310
NOVA FRIBURGO/RJ - TEL: (0245) 22.5953
SALVADOR/BA - TEL: (071) 242.6040

POWER CLUBE

Envelopes chegam aos milhares

Não tem dúvida! Artistas continuam inspirados. O difícil é escolher os que serão publicados. E você, já mandou o seu?

Thiago Micalopulos
São Paulo, SP

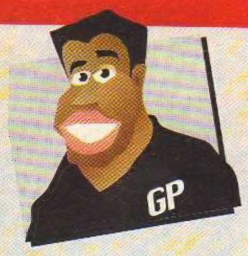
Ricardo Piologo
Indaiatuba, SP

Robson Nascimento Cruz
Salvador, BA

José Carlos Pedroso Júnior
São Paulo, SP

CHARADA

Mês passado foi moleza! Bastava ligar **F-Zero** para descobrir que o cenário não correspondia à fase em questão. Nessa edição, o pessoal resolveu caprichar na charada de **Pop'n Twin Bee**, para o leitor não se acostumar com moleza. Afinal, quem prefere ler ***Gamepower*** mostra que tem QI dos mais altos e merece queimar os neurônios. Resposta, como sempre, na próxima edição.



CDs com trilhas de games disputam o topo das paradas

por Lord Matias

A gamemania vai longe no Japão . Tão quente quanto o mercado de videogame é o mercado paralelo (CDs, bonecos, posters, etc.). Os CDs de games chegam a altas colocações na parada de sucessos.

Alguns deles vêm até com livro de partituras como o **Final Fantasy V Piano Collections**. As músicas são arranjadas para instrumentos clássicos ou modernos e tocadas por músicos de grande fama. Existem até algumas são executados pela Orquestra Sinfônica NHK (uma das mais no Japão). Yuzo Koshiro é outro destaque: o CD de **Actraiser** foi muito bem recebido pelo público e pela crítica pelo alto nível. So that's it! Vou comprar um monte

Sonic Wings

Final Fantasy V

Street Fighter

Starfox

JOGO DO MÊS

JURASSIC PARK (SNES)

Os dinossauros mostraram sua força aqui na redação. Venceram a disputa com outros carts de peso na preferência da rapaziada. Destaque para as fases no subsolo, que exigem muita habilidade.

SEU PEDIDO É UMA ORDEM.

REMETEMOS PARA TODO BRASIL. TAMBÉM ACEITAMOS PAGAMENTOS COM CREDICARD PARA PEDIDOS POR TELEFONE.

PLAYTRONIC

TEMOS AINDA:

- VÁRIOS TÍTULOS À SUA DISPOSIÇÃO
- ACESSÓRIOS DE LIGAÇÃO DE GAMES
- FONTES DE ALIMENTAÇÃO
- TODOS OS MODELOS DE JOYSTICKS

* DYNACOM
* Chips do Brasil
* milmar

CRTV GAMES

LOJA 1 - R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 229.5
SÃO PAULO - SP

LOJA 2 - R. STA. IFIGÊNIA, 355 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 221.1
FAX: (011) 223.7075 - SÃO PAULO - SP

BITMANIA

As novas do quarteto que não desafina em Nintendo

- Alô, alô, galera, os sinceros votos de um grande fim de ano no planeta dos games, aqui, na voz de Lord Mathias, o locutor que abre espaço para o japa que mais manja de Nintendo por essas e outras bandas. Quais são as novas Kamikase?
- Quem joga, gosta e é do time da Nintendo pode abrir um sorriso de orelha a orelha. Antes de 1994 se apresentar, chegarão nada mais, nada menos do que SETENTA jogos, não é Marjô?
- Verdade verdadeiríssima,

Kamikase. Direto das telas do cinema está chegando o incrível **Aladdin**, com a qualidade que é marca registrada dos Estúdios Disney também no cart. Baby também está feliz da vida, não é mesmo?
- Tiro certeiro, gata. E não podia mesmo ser diferente, um cara que curte luta como eu está ansioso para pôr as mãos em **Mortal Kombat**, mesmo que nessa versão, segundo as informações do japa, não haja derramamento de sangue. É duro viver nessa de moral e bons costumes. Mas chega de bola fora, o negócio é bola dentro com o **Rockman's Soccer**, um futiba que está saindo do forno e que parece que foi feito sob medida para um zagueirão viril como eu. Vale até raio, moçada.
- É duca, brother, mas acho que o lance maior nessa conjuntura confusa de fim

de século é ficar com o head ligado no sonzão de **Actraiser**, não acha não Marjô?
- Isso é bom mas não é tudo. Kamikase tá dizendo que tem novidade da série **River City Ramsom**, com muita pancada, ao gosto do Baby.
- Marjogata, tô doido de tanta nova. Não sou de tiro, mas você vai delirar com **Lethal Enforcers**, 16 Mega de adrenalina, não é japa?
- O jogo dá um banho na versão para Sega CD.
- Unbeliveable, bro! Quero ver sobrar tempo pro rango, pro banho e pra essas coisas do cotidiano pra esse japa fanático por RPG. Estão chegando **Devil Story 2**, **FEDA** (com 16 Mega, pasmem, tudo isso produto tresloucados que fizeram **Landstalker,** jogo de Mega). Os japas do bairro estão esfregando as mãos de tanta ansiedade.
- Você não perde chance para tirar uma dessas gracinhas de olhos puxados, não é Lord. Fica nesse bom humor todo só cantarolando Benjor, - chama o síndico!
- Ô Marjô, brigadão pela força, mas é preciso não esquecer que vai sair o segundo RPG da Capcom (não é o primeiro como alguns mal informados andaram dizendo), um jogaço que se chama **Eye of Beholder**.
- Japa, você precisa parar com essa mania de educação, tem gente que não manja de Nintendo e não parece saber que o primeiro foi o Breath of Fire. Tão vendo? Baby também é cultura. Fala Japa!
- Tem **YS IV**, **Ranma 1/2**, **Soul & Sword**, todos RPGs de 12 Mega. Sem falar de porrada pra turma do Baby:

Fatal Fury 2, com 20 Mega, **King of the Monsters**, **Dragon Ball Z 2** e **Bonk** para SNes. Falado?

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

GAME POWER
ANO 2 - Nº 15 - OUTUBRO DE 1993

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Secretário de Produção: Walmir Dionízio

Consultores (textos): *Marcelo Camera, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki , Fabiano Ricardo Ximenes, André Lüis A. Cíngano (mapas), Cássio Bloisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Antonio Rui*
Ilustrações: *Osnei (capa), Valentim Keppk (poster)*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

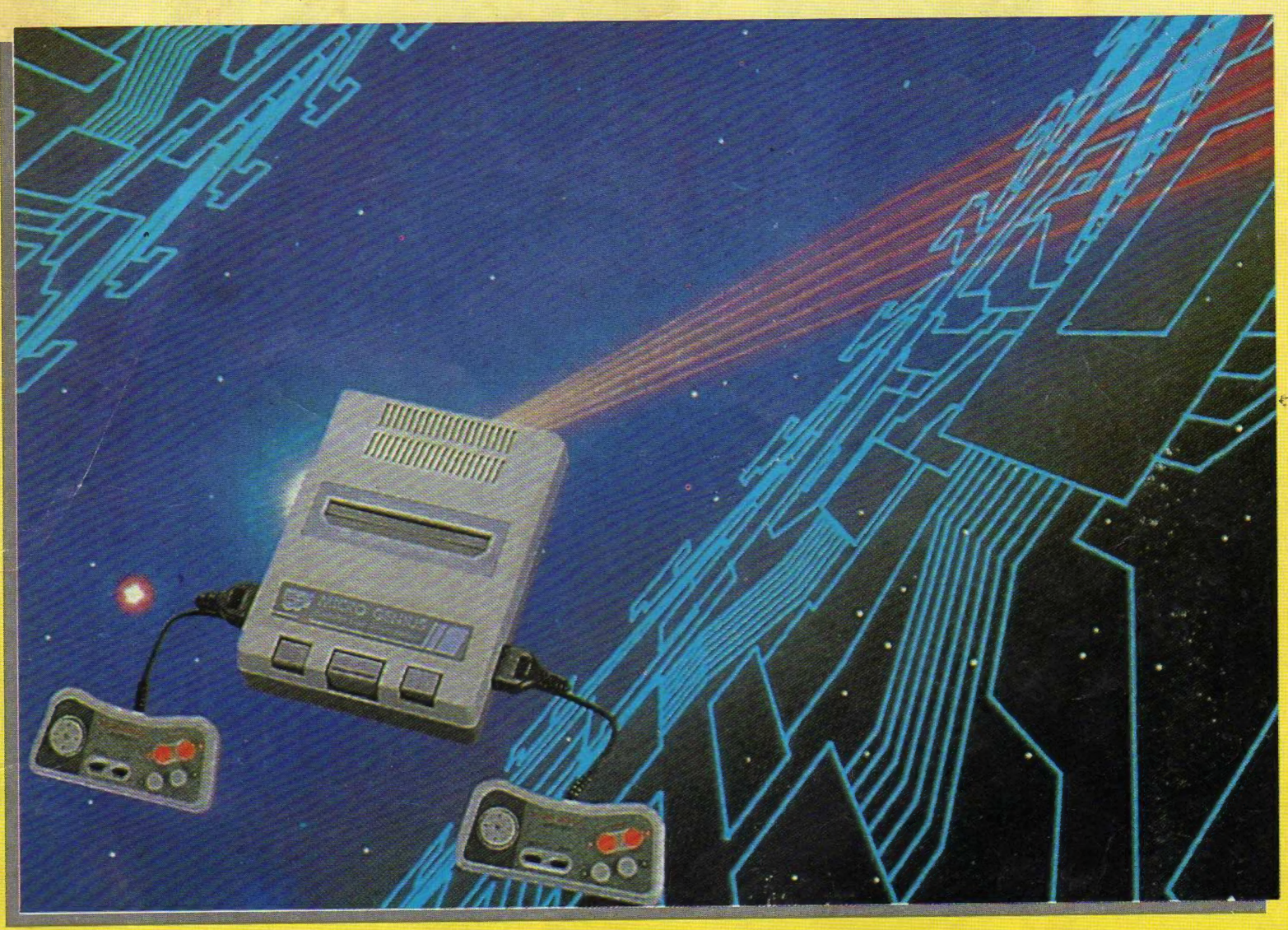
Diretora responsável: Iara Rodrigue

GAME POWER é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda.**Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones**: **Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramal 263.

Distribuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramal 213/214. Publicado em língua espanhola sob o nome de ***Videojuegos*** na Colômbia, Venezuela, Ecuador, América Central e EUA pela Editora Cinco S.A., Bogotá, D.E. Colômbia - Fax 212 0436

ISSN 0104-2017

ARREPIE NESTE NATAL!!
E DEIXE O PERU PROS VELHOS.



MICRO GENIUS (8 BITS) ORIGINAIS

IQ - 1000 - CONTROLE REMOTO S/ FIO: DE US$ 80,00 POR US$ 55,00 COM FITA
IQ - 701 - DE US$ 60,00 POR US$ 42,00 COM FITA
IQ - 501 - DE US$ 60,00 POR US$ 42,00 COM FITA
GOOD BOY - COMPUTER GAME: DE US$ 60,00 POR US$ 37,00 COM FITA

JOYSTICK PARA MICRO GENIUS

JOYSTICK CONTROLE REMOTO TIJ 307 - DE US$ 20,00 POR US$ 7,00
JOYSTICK HIPER TJK 305 - DE US$ 12,00 POR US$ 7,00

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE

JOYSTICK CONTROLE REMOTO TIL 308 K - DE US$ 20,00 POR US$ 12,00
PROTETOR PARA APARELHO MEGA DRIVE - DE US$ 7,00 POR US$ 3,00
PISTOLA TLG 403 - DE US$ 14,00 POR US$ 8,00

E MUITO MAIS NOVIDADES. VENHA CONFERIR!

JOY ®

Micro Genius

Distribuidores:

PROGAME - Galeria Lai Lai Center - 2º piso - Loja 222
GAME CENTER - Galeria Lai Lai Center - 3º piso - Loja 313
NOVA INFORMATIC - Galeria Lai Lai Center - 1º piso - Loja 117

Ciudad del este - Paraguay

HandyVision. O videogame que é uma viagem.

A DYNACOM VIAJOU. Ela colocou Joystick Turbo PAD e controle remoto num

console chocante para fazer o **HandyVision**, o videogame de 3ª geração único do planeta. **HandyVision** aceita qualquer cartucho padrão Nintendo* (60/72 pinos), funciona com pilhas comuns, e transmite sem fios as imagens e sons alucinantes dos games para

qualquer TV. **HandyVision** tem botão EJECT exclusivo para retirar os cartuchos, e você pode transportá-

lo para qualquer lugar sem fazer operação desmonte. Além disso, **HandyVision** tem cores chocantes e custa em cruzeiros reais, não em dólares. **HandyVision.** Você não precisa mais viajar até o Japão para ter um videogame dessa categoria.

HandyVision

O VIDEOGAME QUE É UMA VIAGEM.

DYNACOM

A Dynacom é fera.

Aceita acessórios opcionais como Joystick para 2º jogador e Pistola. Já vem com cabo RF e Balum para ligação à TV. Pilhas não incluídas.